ДВА ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ВИДЕО
БОЛЕЕ **500** ДОПОЛНЕНИЙ К **50** ЛУЧШИМ ИГРАМ; **FORGOTTEN HOPE 0.7** – КРУПНЕЙШИЙ МОД ДЛЯ **BATTLEFIELD 1942**; **TALVISOTA: ЛЕДЯНОЙ АД** – ЛУЧШИЙ МОД ДЛЯ БЛИЦКРИГА

ПАТЧИ
BATTLEFIELD 2 V1.12; CIVILIZATION IV V1.09; QUAKE 4 V1.0.4; UNREAL TOURNAMENT 2004 V3369; WARHAMMER 40K: DOW V1.41; ВИВИСЕКТОР 1.1; THE SIMS 2 V1.0.0.1022

БОНУСЫ
STAR WARS GALAXIES TRIAL – 10 ДНЕЙ БЕСПЛАТНОЙ ИГРЫ; БАЗА DVD-ДИСКОВ 2004-2005 ГОД; РЕПОРТАЖ С **WCG 2005**; СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ **DOOM 3: ROE**

(game)land hi-fun media
9 771729 901008 06001
publishing for enthusiasts

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 1 (25)
ЯНВАРЬ • 2006

ИГРА МЕСЯЦА

PRO EVOLUTION SOCCER 5
В ДЕВЯТКУ!

THE MOVIES
САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

CALL OF DUTY 2
НОВЫЙ ЛИК ВОЙНЫ

GT LEGENDS
ЗА РУЛЕМ МЕЧТЫ

STAR WARS BATTLEFRONT II
НЕ СПАСАЙ – ЗАВОЕВЫВАЙ!

NEVERWINTER NIGHTS 2
D&D ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

17 Gb НА НАШИХ DVD

10 ПРИЗОВЫХ КОНКУРСОВ В НОВОГОДНЕМ НОМЕРЕ!!!

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

16 СТР. ОЖИДАНИЯ-2006
ОБЗОР ГРЯДУЩИХ ХИТОВ

96 СТР. ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ВОЙНА ПО РАСПИСАНИЮ

100 СТР. SPELLFORCE 2
КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

НАКЛЕЙКИ POP: THE TWO THRONES, HOMM V, SPELLFORCE 2
ПОСТЕР SERIOUS SAM II, POP: THE TWO THRONES



© 2005 Ubisoft. © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.

Мегафон
ВИДЕОФАЙЛ
UBISOFT
Акелла

ASUS рекомендует Windows® XP Professional

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

W2

Широкий Взгляд на Мир



W2 Мобильный Цифровой Дом

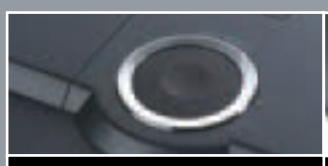
ASUS W2V со встроенным TV-тюнером (аналоговым и цифровым) - вот все, что Вам нужно, чтобы комфортно работать, играть в самые современные игры или расслабиться, просматривая любимый фильм

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Процессор Intel® Pentium®-M 700 серии
  - Intel® 915PM Express Chipset
  - Intel® Wireless/Pro Network Connection 2915 a/b/g
- Microsoft® Windows® XP
  - -Home
  - -Professional
  - -Media Center Edition 2005

Новая мобильная платформа

LCD ZBD
Zero Bright Dot

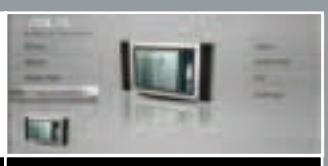
- Широкоформатная TFT- матрица с диагональю 17" и разрешением WXGA/WSXGA+ (1680x1050) с поддержкой технологий Crystal Shine и Color Shine
- Видеоподсистема ATI® Mobility Radeon™ X700 (PCI-Express-Express™)
- Bluetooth



• Встроенный сабвуфер



• Пульт ДУ размером с кредитную карту



• Эксклюзивное ПО Mobile Theater

www.asus.ru

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года
Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада PC (095) 641-04-24 многоканальный, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, **NEXUS** (095) 928-23-67, Тенфолд (095) 545-32-71, **OLDI** (095) 105-07-00, **ПИРИТ** (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25; СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** РЕТ (0732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Новосибирск:** НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов на Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668; **Самара:** Прагма (8462) 701-701; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 63-74-34; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



ВПЕРВЫЕ В РОССИИ ДВА DVD!

Всем привет. У кого-то два трона, а у нас – два диска! Этот номер стал поворотным в истории журнала – комплектация «с одним двухслойным DVD» прекратила свое существование, и **«РС ИГРЫ»** первыми среди отечественных игровых журналов (да и, пожалуй, в целом мире) стали комплектоваться двумя двухслойными DVD. Подумай только – ведь это более 17-ти гигабайт информации, два DVD равноценны 24 CD-дискам!!!

Само собой возникает вопрос, что же ждет тебя на этом дополнительном DVD? Во-первых, каждый месяц мы будем выкладывать клиент к какой-нибудь новой MMORPG (в этом номере это ***Star Wars Galaxies*** с 10 бесплатными днями игры). Во-вторых, раздел дополнений увеличился в объеме в ДВА раза, теперь он занимает целых 5 гигабайт. В-третьих, с нового года раздел **«РС ИГРЫ ВИДЕО»** будет постепенно пополняться новыми рубриками, в числе которых, естественно, видеообзоры грядущих и только что вышедших хитов. Итак, с 1 номера 2006 года покупая «РС ИГРЫ», ты будешь получать все видео, которое появилось за последний месяц, а также ко всем тем играм, материалы о которых опубликованы в журнале, будут выкладываться скриншоты. Теперь ни один проект не избежит твоего пристального внимания! Если ты настоящий геймер, ты не должен это пропустить – покупай правильный журнал о компьютерных играх с двумя DVD дисками!

Семен Чириков

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ 8-800-200-3-999

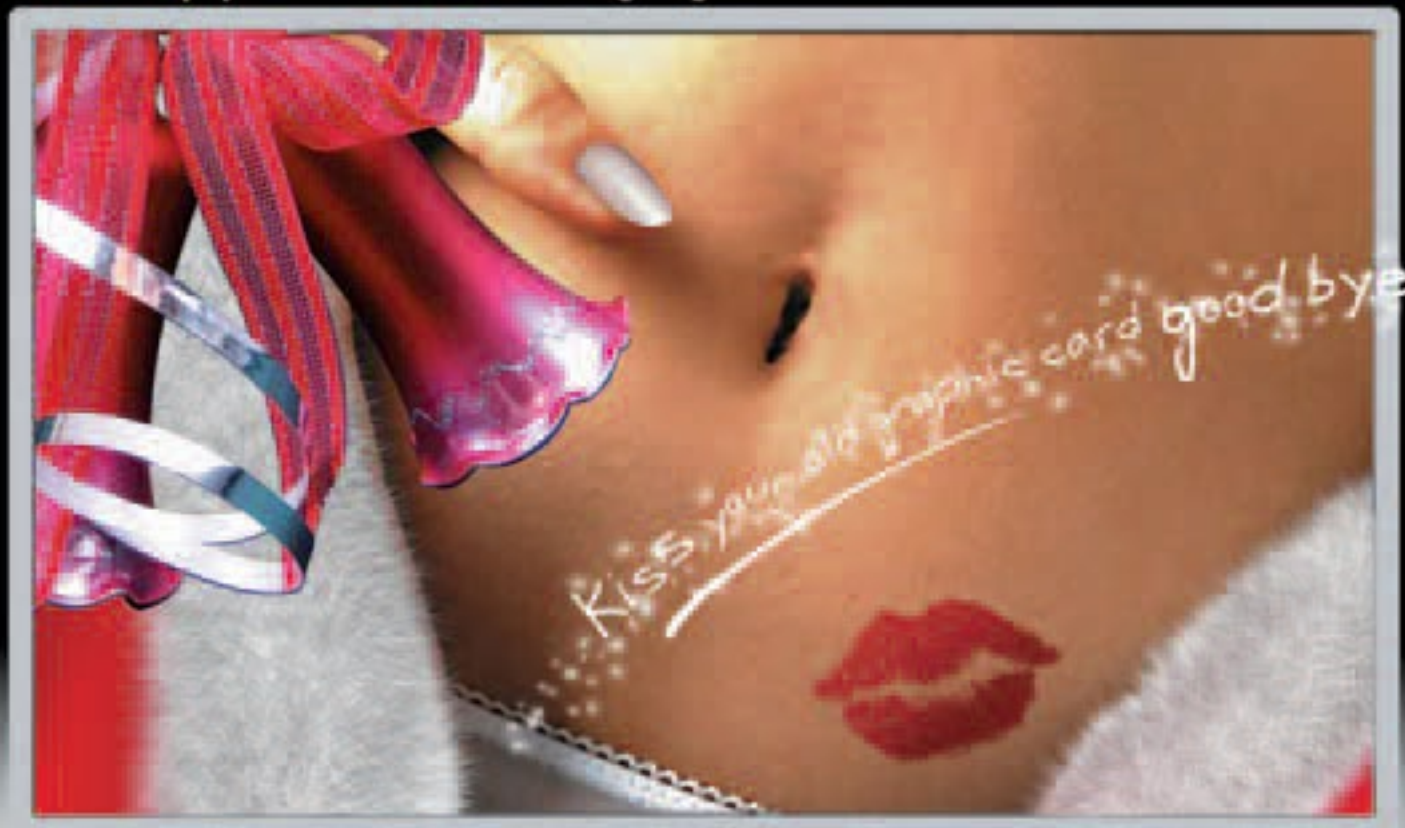
Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

www.foxconn.ru

WinFast®

Материнские платы: WinFast6150/6100
Отличные графические возможности по доступной цене!



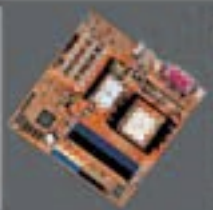


6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel (Realtek)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports

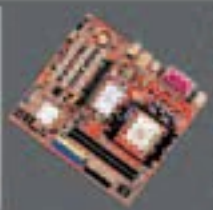
AMD 64 Athlon FX | AMD 64 Athlon

NVIDIA GeForce 6150 | NVIDIA nForce 430 | HD Video



6100K8MA-RS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel (Realtek)
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel (Realtek)
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup – (095) 789-3846; Ultra Computers – (095) 775-7566; Инкотрейд – (095) 785-8659; Кит – (095) 777-6655; Компьтадор – (095) 274-7300; НИКС – (095) 974-3333; Полярис – (095) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН ООО – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Стек – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-86-72; Челябинск: Алмас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.

ASBIS www.asbis.ru | DinaVictoria www.dvcomp.ru | MERLION www.merlion.ru | Тринити Лоджик www.tl-c.ru

РЕЦЕНЗИИ


с. 114

CALL OF DUTY 2 – ЭФФЕКТ ПОЛНОГО ПОГРУЖЕНИЯ ВО ВТОРУЮ МИРОВУЮ


с. 120

THE MOVIES – СИМУЛЯТОР ГОЛЛИВУДА. НЕБЕЗУПРЕЧНАЯ НЕТЛЕНКА ОТ ПИТЕРА МОЛИНЕ.


с. 66

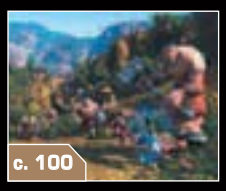
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

NEVERWINTER NIGHTS 2 – ПО ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКЕ


с. 78

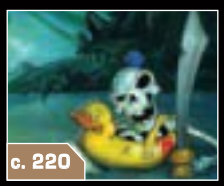
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

TOCA RACE DRIVER 3 – ВИЗГ ТОРМОЗОВ И РЕВ МОТОРОВ


с. 100

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

SPELLFORCE 2 – НАСТОЯЩЕЕ НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО


с. 220

РЕТРО

THE SECRET OF MONKEY ISLAND – ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПИРАТСКОМ ОСТРОВЕ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	Nival	173
Dina Victoria	3 обложка	Мисс Gameland Award	177
BENQ	4 обложка	E-shop	203
ASUS	1	Редакционная подписка	208
FoxConn	3	Журнал «Мобильные компьютеры»	217
1С	9, 11, 13, 23, 33, 53, 55, 81, 117, 123, 133, 169	SYNC	230-231
Zyxel	19	Журнал «Хакер»	233
Софт Клаб	27, 65	Журнал «DVD Эксперт»	237
Гемини Фильм	35	Журнал "Total Football"	241-242
Акелла	41, 43, 45, 47, 49, 51	Журнал «Железо»	245
Gameland Award	60-61	Журнал «Страна Игр»	246
Руссобит-М	69, 113, 163	Журнал "Total DVD"	247
Бука	85, 109, 119, 125, 151, 165	Журнал "Maxi Tuning"	249
Новый Диск	91, 129, 141		
Гелеос	99		
Plextor	169		



ТЕМА НОМЕРА 1
6 Prince of Persia: The Two Thrones
14 История серии Prince of Persia

ТЕМА НОМЕРА 2
16 Ожидания-2006
38 Наши прогнозы на 2006-ой

НОВОСТИ
40 События индустрии
56 Новости киберспорта
58 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
64 Hearts of Iron 2 – Doomsday
64 The Lost Crown
66 Neverwinter Nights 2
68 Warhammer: Mark of Chaos
70 Rise & Fall: Civilizations at War
72 True Crime: New York City
74 Galactic Civilizations II: Dread Lords
76 Maelstrom
78 ToCa Race Driver 3
82 Battlestations: Midway
84 Savage 2: A Tortured Soul
86 Tabula Rasa
88 RF Online
92 Diver: Deep Water Adventures
94 Mage Knight: Apocalypse

ПОД ПРИЦЕЛОМ!
96 Восхождение на трон

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
100 SpellForce 2: Shadow Wars

РЕЦЕНЗИИ
106 Pro Evolution Soccer 5
110 Football Manager 2006
114 Call of Duty 2
120 The Movies
126 GT Legends
130 EverQuest II: Desert of Flames
132 Tiger Woods PGA Tour 06
134 Shattered Union
136 Law & Order: Criminal Intent
138 Star Wars Battlefront II
142 Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
144 The Matrix: Path of Neo
146 The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe
148 Peter Jackson's King Kong
152 Cold War
154 Vietcong 2
156 Периметр: Завет Императора
158 GUN
160 Rag Doll Kung Fu
162 Zoo Tycoon 2: Endangered Species
164 Trainz Railroad Simulator 2006
166 Evil Dead Regeneration

168 **ВИТРИНА**

РАЗВЕДКА БОЕМ
174 Вечеринка «Ночного дозора»

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
178 Онлайновые новости
180 Флэш-рояль
182 Дневники: World of Warcraft
186 Дневники: Ragnarok Online

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
190 Heroes of Might and Magic V
192 Храбрые Гномы
194 Ex Machina

ЖЕЛЕЗО
196 Железные новости
298 Тест: ATI против nVidia
202 Минитест: Видеокарта PowerColor Radeon X800 GT EVO
204 How to: Собираем бесшумный игровой компьютер
206 FAQ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ
210 Age of Empires III
214 Star Wars Battlefront II
218 Cheats & Easter Eggs

RETRO
220 The Secret of Monkey Island
223 Дайджест
224 Гении квестостроения
225 Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ
226 Письма

КОНКУРСЫ
232 Конкурс по Prince of Persia
234 BESTSHOT
235 Конкурс от компании Samsung
236 Конкурс от компании DEPO Computers
238 Конкурс от компании Foxconn
239 Конкурс от компании «ПИРИТ»
240 Конкурс от компании GotView
243 Конкурс от компании Phillips
244 Конкурс от компании Western Digital
245 Конкурс от компании Zalman
246 Итоги конкурса Age of Empires III
247 Итоги конкурса BESTSHOT в #11(23)
248 Итоги конкурса «Восточный Фронт» и по призовому кроссорду в #11(23)

SOFTБЛОК
250 Содержание дисков журнала

256 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
1(25) ЯНВАРЬ 2006



ПОД ПРИЦЕЛОМ!

ОЖИДАНИЯ-2006
СОТНЯ ГРЯДУЩИХ ПРОЕКТОВ, НА КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ НЕПРЕМЕННО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ. **с.16**

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПУТЕШЕСТВИЕ ЧЕРЕЗ ТРИ КОНТИНЕНТА. ДУШЕЩИПАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК ПРИНЦ СЕБЕ КОРОЛЕВСТВО ВОЗВРАЩАЛ. **с.96**

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



SERIOUS SAM II

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Empires III	210	RF Online	88
Battlestations: Midway	82	Rise & Fall: Civilizations at War	70
Call of Duty 2	114	Savage 2: A Tortured Soul	84
Cold War	152	Shattered Union	134
Diver: Deep Water Adventures	92	Spellforce 2: Shadow Wars	100
EverQuest II: Desert of Flames	130	Star Wars Battlefront II	138, 214
Evil Dead Regeneration	166	Tabula Rasa	86
Ex Machina	194	The Chronicles of Narnia:	
Football Manager 2006	110	The Lion, The Witch and the Wardrobe	146
Galactic Civilizations II: Dread Lords	74	The Lost Crown	64
GT Legends	126	The Matrix: Path of Neo	144
GUN	158	The Movies	120
Hearts of Iron 2 – Doomsday	64	The Secret of Monkey Island	220
Heroes of Might and Magic V	190	Tiger Woods PGA Tour 06	132
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	142	ToCa Race Driver 3	78
Law & Order: Criminal Intent	136	Trainz Railroad Simulator 2006	164
Maelstrom	76	True Crime: New York City	72
Mage Knight: Apocalypse	94	Vietcong 2	154
Neverwinter Nights 2	66	Warhammer: Mark of Chaos	68
Peter Jackson's King Kong	148	World of Warcraft	182
Prince of Persia: The Two Thrones	6	Zoo Tycoon 2: Endangered Species	162
Pro Evolution Soccer 5	106	Восхождение на трон	96
Rag Doll Kung Fu	160	Периметр: Завет Императора	156
Ragnarok Online	186	Храбрые Гномы	192

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ЖУРНАЛА PC ИГРЫ
ПОДРОБНОСТИ НА СТР. 31

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№1(25), ЯНВАРЬ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий *gerokunst@pc-games.ru* главный редактор
арт-директор
Алексей Ларичкин *chikitos@pc-games.ru* зам. главного редактора
Евгений Снытkин дизайнер-верстальщик
Даниил Леви *daniil@pc-games.ru* редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев *ueoai@pc-games.ru* редактор
Андрей Теодорович редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* Начальник PR-отдела

DVD/CD

Семен Чириков *sem4@pc-games.ru* главный редактор
Юрий Пашолок *webrunner@pc-games.ru* зам. главного редактора
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка *disk@pc-games.ru*

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян *test_lab@gameland.ru* руководитель
Федор Добрянский *dr.cod@gameland.ru* главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: *post@pc-games.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Теодорович *teodorovich@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* директор по рекламе
Ольга Басова *olga@gameland.ru* руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов *belov@gameland.ru* менеджер
Максим Соболев *sobolev@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева *goryacheva@gameland.ru* менеджер
Дмитрий Баринов *barinov@gameland.ru* менеджер
Надежда Бабиян *babiyan@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Юрий Поморцев *yury@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director
Yury Pomortsev *yury@gameland.ru* publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
ОУ **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 57 100 экземпляров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PRINCE OF PERSIA:

Текст: Илья Зибирев









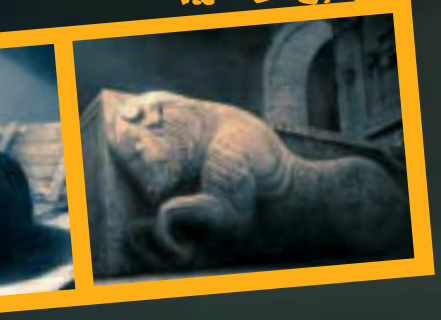
Ищи видео на диске!

Перед нами *Prince of Persia: The Two Thrones*, третья часть современной саги о Принце Персии. Она завершает как трилогию, так и всю историю игры. В 1989 году *Prince of Persia* стала откровением для тысяч владельцев PC, и лишь спустя 16 лет The Two Thrones смогла приблизиться к «тому самому Принцу».

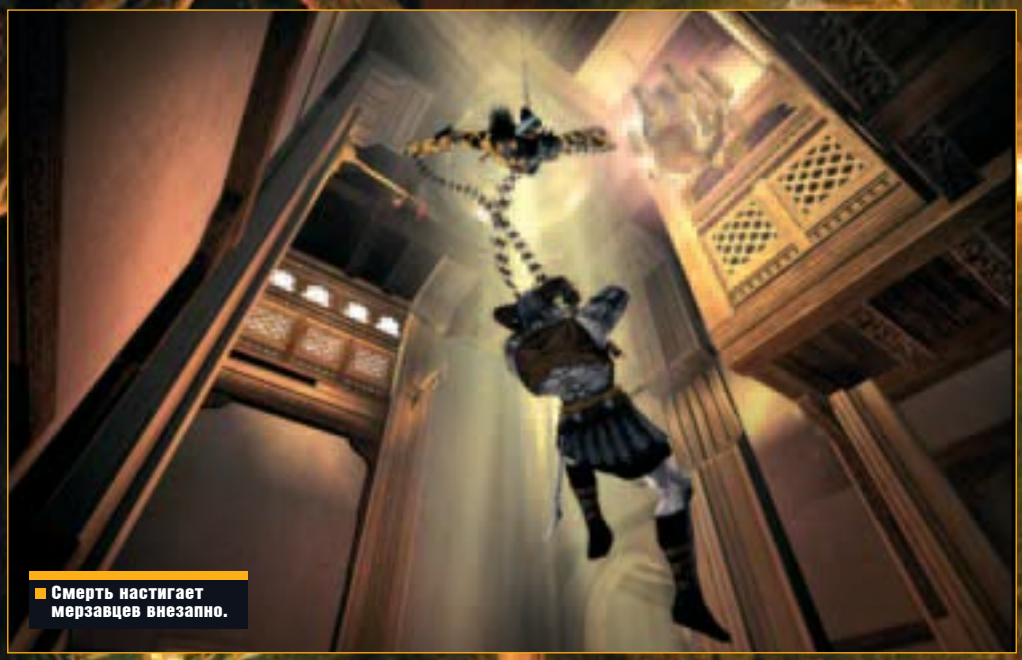
Игра месяца

THE TWO THRONES

В ВАВИЛОНЕ НЕСПОКОЙНО



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
1 DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.princeofpersiagame.com



Смерть настигает мерзавцев внезапно.

Скажем сразу: новый «Принц» прекрасен. Если что-то и может заставить вечно недовольного любителя платформеров и прочих бегательно-прыгательных экшенов (который почему-то до сих пор не обзавелся PS2) не спать ночи напролет, так это ***The Two Thrones***. От стартового меню и до финальных титров игра не теряет своей привлекательности, затягивая, будто водоворот. Ты уж было подумал зевнуть? Как же! Не получится.
The Two Thrones – это та самая атмосфера восточных сказок, которой серия, казалось, лишилась навсегда.

«ПОЧЕМУ?», «ЗАЧЕМ?» И «КАК?»

В третьей части третьей же своей инкарнации (сразу после этой статьи тебя ждет увлекательное путешествие в историю серии ***Prince of Persia***) доблестный Принц чувствует себя одновременно доком Брауном и Марти Макфлаем из орденоносного фильма «Назад в будущее». Изрядно «поиграв» со временем, он до неузнаваемости меняет настоящее, в котором живет.
После событий ***Warrior Within*** Принц преспокойно плывет домой, в Вавилон, одной рукой держась за мачту корабля, а другой обнимая Кайлину, Повелительницу Времени и по совместительству – свою возлюбленную. Морскую идиллию нарушает горящий снаряд, не вовремя разбивающий лодку пополам. Девушку, обломки лодки и Принца океан выбрасывает на вавилонские берега. Парень приходит в себя и начинает беспокоиться. По непонятной причине Вавилон охвачен огнем. По городу то тут, то там снуют какие-то темные личности в идиотских масках, а мирные жители мертвы.
Кто виноват? Что делать? И куда эти сволочи потащили Кайлину? Ответы на эти вопросы Принц узнает довольно скоро, но вот радости они ему не доставят никакой. Ведь парню снова придется спасать свои филейные части, возлюбленную, родину, да и весь мир. В общем, опять за старое.

ЭКШЕН!

Поначалу кажется, что вступление, перемешанное с обучением азам управления, слишком затянуто: за комнатой следует комната, за ловушкой – ловушка, а долгожданного драйва все нет. Весело прыгать, прикольно бегать, забавно наблюдать, как Принц, рискуя жизнью, болтается под очередным балконом – и только.



Хлыст Темного Принца – страшное оружие.

ИЗ-ЗА УГЛА

Принц Персии передает привет Самуилу Фишеру! Теперь и он, Принц, научился подло, из-за угла или просто по-тихому убивать врагов. Для этого достаточно занять удобную позицию, прыгнуть на жертву, а затем выиграть в простенькой игре на быстроту реакции. Когда Принц кинется на врага и занесет над ним клинок, нужно выждать, пока сверкнет лезвие, и в этот момент резко нажать нужную кнопку. Потом еще раз то же самое – и недруг умирает, истекая кровью.
Впрочем, убивать можно не только из-за угла. Внезапная смерть может свалиться на злодея с какой-нибудь люстры или балки под потолком, прилететь издалека, запущенная пружиной или еще каким-нибудь хитрым способом. Намек ясен? Внимательно смотри по сторонам. Решение проблемы рядом.





Жаль, стрелу нельзя поймать...

Однако уже через полчаса геймпад (да, без этого манипулятора придется туго!) трясется в руках, а ты – сильно нервничаешь. Все! Обучение закончилось, ты и Принц – одно целое. А теперь – вперед, спасать даму сердца и, наконец, разобраться, что происходит с Вавилоном. Еще полчаса – и возлюбленная перед нами. Правда, в достаточно интересном положении. Тут-то и понимаешь, что мир окончательно сошел с ума.

По-киношному напряженные сцены изрядно треплют нервы, и правильно ориентироваться в пространстве становится все труднее. Но – парадокс – ошибок совершаешь все меньше и меньше. Принц, как заведенный, носится по стенам, прыгает с уступа на уступ, умело избегает шипов и раскраивает врагов на части. Добежав до очередного чекпоинта, ты пытаешься отдышаться, жадно глотаешь чай, успокаиваешься и – снова в бой! Игра затягивает так, что вырваться не удается!

КТО ПЛОХОЙ? Я?!

По возвращении на родину Принц замечает за собой странности. Вот, скажем, голос. Кто-то на редкость остроумный и сообразительный комментирует действия главного героя, и – о, ужас! – кажется, этого голоса никто более не слышит. По крайней мере, злобные зомби и стражники внимания на него не обращают. Неужели у нашего славного Принца плохо с головушкой, и ему светит дом с мягкими стенами?

Враги бы, думаю, с радостью пожелали парню такой участи. Ведь уже через пару уровней выясняется, что постоянное использование Песков Времени, а также жизненные неурядицы и невзгоды оказали пагубное воздействие на его мозг и, видимо, душу – у парня произошло раздвоение личности. Причем, как духовное, так и физическое. Теперь у нас два Принца: один – более-менее добрый парень, мечтающий о спокойных прогулках в обнимку с Кайлиной по улочкам Вавилона. А второй – воплощение тьмы и ужаса, богомерзкое, циничное соз-



Где только не приходится скакать бедным лошадям.

1С МУЛЬТИМЕДИА

TOTAL OVERDOSE™

НЕГОДЯЙ
ГЕРОЙ
КРАСОТКА

ПОГРОМЫ

Игровые интерьеры изобилуют различными украшениями и мелкими деталями, вроде статуй, бочек, разнообразной столовой утвари, в художественном беспорядке расставленной на столах и коврах, а также ящиков, сундуков и обычной мебели. Все это – разрушаемые декорации! Их можно искромсать на части просто так, чтобы развлечься. Но зачастую этого сделать не успеваешь – после драки с тремя-четырьмя приспешниками зла мало что вокруг Принца остается целым.





Двигать блоки – любимое занятие всех принцев.



дание, несущее смерть и разрушение всему, что попадает в его поле зрения. Преимущественно, конечно, это те самые враги, которые теперь очень скучают по старому доброму милашке-Принцу.

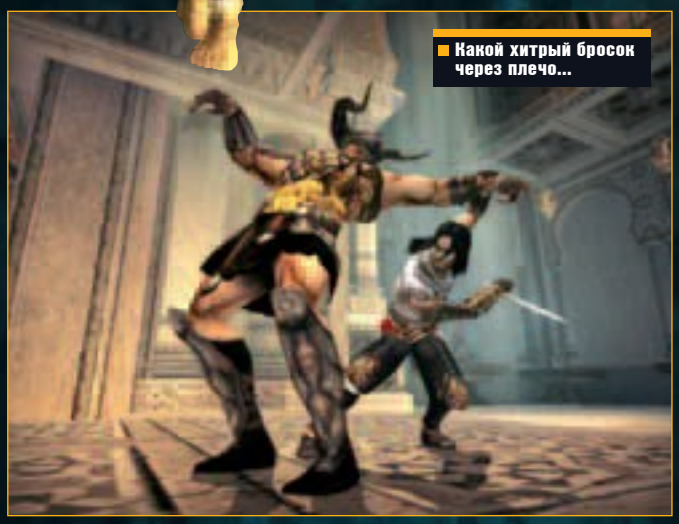
Темный Принц «появляется» только в определенные моменты, и отличается от обычного, как ты уже понял, огромной тягой к разрушению, богатырской силой и – недолговечностью. Без постоянной подпитки Песком Времени его жизненные силы стремительно идут на убыль, а потому запасы Песка нужно постоянно пополнять.

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА

Что такое канонический Prince of Persia? Любой геймер, заставший времена, когда компьютерная игра занимала один диск (но совсем не лазерный), расскажет, что в старом «Принце» надо было хорошо прыгать и правильно бегать. Собственно, именно Prince of Persia открыла для нас жанр платформеров, в которых нужно не только метко стрелять, ловко бить, но и вдумчиво преодолевать мудреные препятствия, избегая смертоносных ловушек.

С тех пор многие пытались «догнать и перегнать» детище **Джордана Мехнера** (Jordan Mechner), но удалось это лишь считанным единицам (см. ***Flashback*** от **Delphine**). The Two Thrones, к нашему восторгу, вплотную приблизилась к идеалу. После двух отличных, но не дотягивающих до гордого звания шедевра, игр, «Юбики», кажется, нашли правильные пропорции игровых ингредиентов, смешение коих дало долгожданный результат – «Тот самый Принц, тот самый вкус».

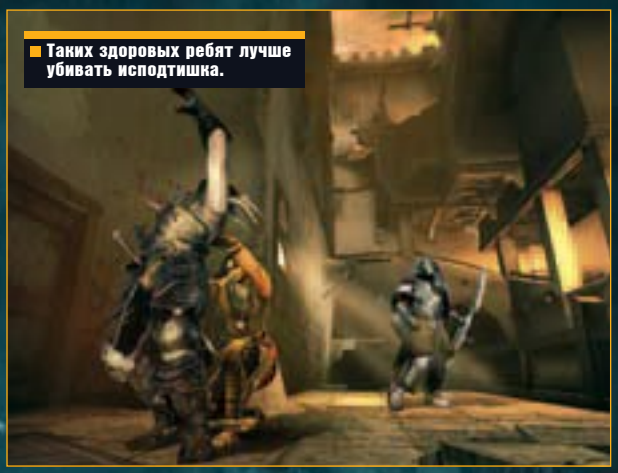
Несмотря на то что, по сравнению с предыдущей частью, сражений в игре стало больше, The Two Thrones не воспринимается как банальный мордобой. Практически в каждой драке можно применить необычный прием. Это сильно разнообразит игру. Нехитрые акробатические этюды настолько плавно перетекают в яростные схватки, что набившая оскомину мясорубка превращается в искусство!



Какой хитрый бросок через плечо...



В такой ситуации тебе могут навредить только лучники.



Таких здоровых ребят лучше убивать исподтишка.

Как выглядит традиционная головоломка в играх жанра Action? В лучшем случае нам надо найти хорошо спрятанную кнопку, открывающую проход на следующий уровень/этаж или в нужную комнату. Как выглядит головоломка, предназначенная для Принца Персии? Искать ничего не надо – цель прекрасно видна. Беда в том, что на пути к заветной кнопке очень много препятствий. А для преодоления оных парень использует разномастные трюки. Он прыгает и кувыркается, бегает по стенам и совершает сумасшедшие сальто над пропастями. Нет такой стены, на которую Принц не в силах взобраться, и нет такой бездонной пропасти, которую он не мог бы перепрыгнуть, перелететь или перебежать по стене.

Поначалу все достаточно просто: игра сама подсказывает тебе, куда лучше запрыгнуть и за что ухватиться.

Но это только на первых порах. Дальше ты предоставлен сам себе. Правда, к тому времени ты настолько хорошо поймешь игровую логику, что никаких проблем у тебя не возникнет. Стоит лишь окинуть взглядом комнату (улицу, подземелье) и приметить важные места вроде карнизов, уступов, за которые можно зацепиться.

НОЖИ. БОЛЬШИЕ И ОСТРЫЕ

Сразу после головоломных (а иногда и опасных для твоих пальцев) акробатических номеров у нас идет мордобой.

КОВБОЯМ НА ЗАВИСТЬ

Замечательным хлыстом Темный Принц может не только наводить ужас на врагов, сея смерть и разрушения. На некоторых уровнях кнут лучше использовать в качестве «тарзанки», умело цепляясь им за разные выступы и неровности, коих в игровых закутках – выше крыши. Таким образом, Принц легко преодолевает по воздуху огромные расстояния, проносясь над головами удивленных недругов, будто Человек-Паук над изумленными прохожими. Также с помощью хлыста можно активировать специальные переключатели.





ЛОШАДИ

Может ли блокбастер обойтись без зрелищной погони? Да ни в жизнь! А поскольку *The Two Thrones* активно отстаивает это гордое звание, то про погоню разработчики не забыли. Правда, кататься нам придется не на джипах и современных байках, а на обычной повозке. Нестись по улицам Вавилона в шатающейся из стороны в сторону колымаге – развлечение не для слабонервных. Любое столкновение с препятствием смертельно: лошади ломают ноги, а повозка в мгновенье разлетается на части. К счастью, разбиться могут и те, кто пытается помешать Принцу. Нашими стараниями они недолго пробудут гордыми наездниками, и очень скоро окажутся в придорожной канаве.





Мда, «удачненько» зашел. Сейчас будут бить.

Сказать, что в этом направлении игра продвинулась далеко вперед, – не сказать ничего. Конечно, до богатства возможностей консольных файтингов «Принцу» далеко, но той же серии ***BloodRayne*** игра точно не уступает.

Рукопашному бою в The Two Thrones места не нашлось – герою нужно оружие. Нож – неразрушаемую «единичку» – Принц подбирает в начале игры. Отныне, это его основное орудие убийства. Акробатика вкупе с мастерским применением ножа – страшная штука. В секунду прыткий восточный молодец запрыгивает на спины врагов, готовый сделать детей мерзавцев сиротами. Супостаты даже не успевают толком понять, что произошло... Принц умело отскакивает от стен и наносит смертельные удары в прыжке и залезает злодеям на шею, в течение пары секунд перерезая им горло.

В дополнение к «единичке» Принц может подобрать любое валяющееся на полу оружие: саблю, меч, топор, булаву... Впрочем, все они недолговечны: две-три драки, и приходится искать что-то новенькое.

А вот Темному Принцу сабли не нужны. Одним кинжалом он способен порубить на мелкие части любого, кто посмеет выступить против него. Ну, а если противников больше одного, Принц достает волшебный хлыст, состоящий из острых звеньев. С его помощью он играючи разделывает на шашлык сразу нескольких супостатов.

ДУШЕВНО!

Prince of Persia, появившаяся в 1989 году, не поражала владельцев «персоналок» изысканной графикой – были красавцы и позаметнее. Но общий стиль, качественная анимация и профессиональная дизайнерская работа сделали игру шедевром.

Все это смело можно отнести и на счет The Two Thrones. Если в ожидании нового «Принца» ты выложил тысячу с небольшим долларов за апгрейд компьютера... То мы тебя с этим поздравляем! Потраченным деньгам можно было найти лучшее применение. Со времен предыдущей части движок практически не изменился, разве что оброс парой эффектов. Но, как ценители всего прекрасного, мы не станем скрывать своих впечатлений: здешний мир прекрасен! Комнаты и подземелья обставлены с редкостным изяществом и стилем. Каждая текстура – к месту, каждый полигон – кирпичик всеобщего счастья и маленький подарок для эстетов. Эффектов не так уж и много, но все они использованы в нужном месте. Молниеносный «блюр» включается, когда камера сменяет ракурс. Экран засвечивается, когда редкие лучи солнца пробиваются сквозь обломки дворцовой крыши.

Как минимум половину удовольствия от картинки мы получаем благодаря камере. Она далеко не всегда висит за спиной героя, но каждый выбранный ею ракурс почти идеален.

Большую роль в создании чарующей восточной атмосферы играет и звук. Мелодии



Эй, придурки! Слабо меня достать?



Проворные лучники очень опасны. Поэтому лучше убивать их первыми.



Зря он на голубое небо засмотрелся, ох зря...

не запоминаются, но настраивают на нужный лад. Фоновый звук также незаметен, но если ты решишь прислушаться, то поймешь, что без него игра потеряла бы львиную долю шарма. Ну и, конечно, герои – все, как на подбор, великолепно озвучены.

ДЕЛАЙ ЛЕВОЙ-ПРАВОЙ!

Все наши дифирамбы игре могли бы умереть, не родившись, если бы не управление. Ведь у Принца так много разных движений, ударов и уловок, что можно и запутаться, завязать пальцы узлом в тщетных попытках выполнить очередное сальто. Но не тут-то было! Даже с клавиатурой наперевес ты сможешь легко управляться с горячим восточным парнем. Однако для максимально комфортного спасения Вавилона тебе все же необходимо запастись хорошим геймпадом, лучше всего – восьмикнопочным. Впрочем, других, кажется, уже и не делают. Геймпад стоит не так уж и дорого, а играть с его помощью в разы удобнее.

БЕГОМ!

The Two Thrones по праву можно считать преемником самого первого «Принца». Хороших экшенов такого плана на PC – раз, два, и обчелся. The Two Thrones по праву займет место среди них. Редкий случай, когда из коммерческого продукта вдруг рождается нечто на редкость душевное. В общем – бегом в магазин. Такие игры нельзя оставлять без внимания.

ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ

Ты, наверное, спросишь: а как же легендарная башня? Раз есть Вавилон, должна быть и башня! Разработчики и не спорят – башня в *The Two Thrones* есть. В начале игры ты увидишь ее где-то вдали, среди домов, охваченных огнем и дымом. По мере продвижения по сюжету, Принц приближается к башне и в итоге доберется до нее. Вавилонская башня в The Two Thrones отличается от своих прообразов, запечатленных на картинах европейских художников XVI века, и служит дворцом. И хотя со стороны она выглядит довольно угрюмо, ее внутреннее убранство изобилует роскошью.



1С МУЛЬТИМЕДИА

TOTAL OVERDOSE™

НЕГОДНЫЙ
ГЕРОЙ
КРАСОТКА

СТАРАЯ СКАЗКА

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ PRINCE OF PERSIA

PRINCE OF PERSIA
СКАЗКА ПЕРВАЯ: ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ



Prince of Persia была всегда. По крайней мере, таково мнение большинства тех, «кому за 30» и кто еще увлекается компьютерными играми.

«Принц» попадал в руки новоиспеченного геймера, когда он становился старшим лаборантом и получал доступ к супернавороченному «писюку» в каком-нибудь НИИ. Впрочем, в очереди к компьютеру выстраивались и простые студенты, и даже те, кто случайно заглянул в кабинет, – погонять в «Принца» в начале 90-х многие считали за честь. Тех же, у кого заморский прибор стоял дома, считали поистине богоизбранными существами.

Созданная **Джорданом Мехнером** (Jordan Mechner) игра увидела свет в 1989 году и сразу же завоевала огромную популярность. В Prince of Persia в нужной пропорции смешались занимательный сюжет, захватывающие драки, приключенческий дух, обилие прыжков, бега и прочих акробатических упражнений. Это была игра-медитация, о ней ходили легенды.

Сюжет первого «Принца», впрочем, прост: злобный визирь Джаффар, воспользовавшись отсутствием султана, захватил власть в свои руки и попытался заставить принцессу, дочь владыки, выйти за него замуж. Главный герой – возлюбленный девушки. За час он должен выбраться из тюрьмы, куда попал по милости Джаффара, сорвать свадьбу и показать мерзавцу, где раки зимуют.



■ Джордан Мехнер – человек, подаривший миру «Принца».

Игра вышла практически на всех доступных тогда платформах. Сейчас ее можно найти в интернете, воссозданную во Flash'е, или в некоторых старых телефонах Siemens.

PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME
СКАЗКА ВТОРАЯ: В ПОГОНЕ ЗА КРАСОТОЙ



Сказать, что вторую часть Prince of Persia ждали, означает ничего не сказать. И, тем не менее, она появилась только спустя четыре года после выхода первой инкарнации. Годы ожидания стоили того: игра стала разнообразнее, в ней появились новые головоломки и невиданные доселе противники.

Сюжет, правда, так и остался лишь поводом для беготни и драк: опять принцесса, опять визирь. Хотя на этот раз акцент был смещен в сторону магии.

Но главное: игра преобразилась внешне. Даже сегодня можно по пальцам пересчитать платформеры (двухмерные, конечно), которые смотрятся лучше второй Prince of Persia. А для того времени «Принц» выглядел и вовсе сногсшибательно.

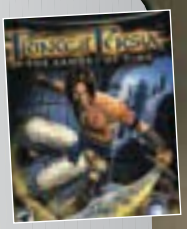
Но ***Prince of Persia: The Shadow and the Flame*** не завоевала такой популярности, как первая часть. Видимо, причина крылась в некоторой вторичности игры.

PRINCE OF PERSIA 3D
СКАЗКА ТРЕТЬЯ: НЕ ШМОГЛА И НЕ ШТАРАЛАСЬ



Время шло, к двум измерениям прибавилось третье, а поклонники «Принца» приуныли: в мире высоких технологий их любимцу явно не было места. Несмотря на то что Prince of Persia породила практически новый жанр, бедного восточного парня позабыли: поколение геймеров нашло себе новых героев.
И тем сильнее мы обрадовались, когда ***Prince of Persia 3D*** все-таки увидела свет. Впрочем, как фанаты, так и все остальные, были единодушны в вердикте: игра не удалась. Даже так: ее просто не стоило делать. Беглого взгляда на PoP 3D хватало, дабы понять, что разработчики просто хотели «срубить» немного денег на популярном брэнде. Даже по сравнению со страшненькой PoP десятилетней давности (PoP 3D вышла в 1999 году) ее трехмерная версия казалась ужасной. Играть было не просто скучно – геймеры натурально засыпали у экранов. Притянутое за уши третье измерение только усугубляло и без того плохое впечатление. Не спасала ситуацию и графика, она была устаревшей даже по меркам того времени.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
СКАЗКА ЧЕТВЕРТАЯ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ



Казалось бы, с известным сериалом можно было прощаться. Prince of Persia 3D окончательно очернила некогда доброе имя Принца. Однако, **Ubisoft** внезапно вспомнила былого героя, и публике явилась ***Prince of Persia: The Sands of Time***.
Геймеры спешно подбирали придавившие ноги челюсти. Это было возрождение легенды. Великолепная акробатика, симпатичная графика, полностью пересмотренный сюжет (наконец-то он стал чем-то большим, нежели один абзац размашистого текста). И помимо этого революционное нововведение – концепция Песков Времени, с помощью которых мы поворачивали время вспять, исправляя собственные ошибки. Одно огорчение: драки в игре оказались невыразительными и скучными, а управление с клавиатуры усложняло и без того непростую жизнь героя. Нужно отметить, что The Sands of Time вышла на множестве игровых платформ: разработчики не забыли даже Gameboy Advance.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
СКАЗКА ПЯТАЯ: ТЕМНЫЙ КЛОН



Были правы те, кто считал, что воскрешенная легенда не будет забыта и продолжит приносить правообладателям солидные барыши. Так и случилось. ***Prince of Persia: Warrior Within*** вышла через год после The Sands of Time.
К сожалению, от прежней, еле уловимой атмосферы арабских сказок почти ничего не осталось. В угоду публике Принц перестал быть традиционным романтическим героем с бледной кожей и горящими глазами, превратившись в полусумасшедшего рубаку, небритого и мрачного. Изменилась и атмосфера. На смену легким арабским мотивам пришло настроение всеобщего упадка и всепроникающего зла. В общем, Warrior Within оказалась обычным блокбастером. Кроме того, ни один из недостатков Sands of Time в ней так и не исправили. И это было бы весьма грустное увядание легенды, если бы не...

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
СКАЗКА ШЕСТАЯ: СЧАСТЛИВЫЙ КОНЕЦ



...если бы не ***Prince of Persia: The Two Thrones***. Впрочем, зачем повторяться? Просто отсчитай восемь страниц назад и узнай, почему ты обязан поиграть в последнего «Принца».

ОЖИДАНИЯ-2006

ОБЗОР ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТОВ

Текст: Алексей Ларичкин, Роман Епишин, Михаил Бузенков, Андрей Теодорович, Павел Демин

О большинстве потенциальных хитов нового, 2006-го года мы уже писали на страницах нашего журнала. Но вряд ли ты сможешь с ходу назвать больше десятка грядущих проектов, на которые непременно стоит обратить внимание. Не стоит мучительно копаться в памяти, пытаясь выхватить оттуда названия вероятных лидеров продаж. Мы, как всегда, позаботились о тебе. Двадцать страниц нашего спецматериала вместили информацию о сотне игр, которые могут тебя заинтересовать. Когда отправишься в магазин за покупками, не забудь захватить с собой журнал и свериться с этим списком.

First-Person Shooter / Action

25 TO LIFE

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.25tolife.com



Суровый рэп и уличная субкультура медленно, но верно перебираются с консолей на PC. Командный экшен ***25 to Life*** научит нас выживать в тяжелых условиях американских трущоб. Перестрелки с копами, наркоторговля и бандитские разборки под слэнговый речетатив – вот далеко не полный перечень достоинств игры. Несмотря на то, что разработка 25 to Life еще не закончена, сенатор Чарлз Шумер уже успел обругать проект за аморальность и жестокость, тем самым хорошенько разрекламировав его.

BAD DAY L.A.

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.enlight.com/bdla



Американ МакГи (American McGee), некогда шокировавший нас бесподобной ***American McGee's Alice***, готовит очередной коктейль из черного юмора и жесткой сатиры. Вдоволь поглумившись над творчеством Льюиса Кэррола, мэтр игровой индустрии взялся за современную культуру. В центре его внимания – Лос-Анджелес, воплотивший в себе все страхи Америки XXI века. За один день город переживет атаку зомби, нападение террористов, землетрясение и еще кучу других катаклизмов. Спасать же столицу мирового кинематографа будет... обыкновенный бомж! В общем, ты вряд ли заскучаешь...

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.hip-games.com/games76a2.html



Не зря Говард Лавкрафт предрекал беды и несчастья любому, кто столкнется с пророчеством Ктулху. Взявшись за разработку ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***, студия **Headfirst Productions** действительно погрязла в проблемах. Но разработчики нашли выход: пока их первый проект пытался справиться с неурядицами, они анонси-

ровали вторую игру. ***Call of Cthulhu: Destiny's End*** будет классическим survival horror в духе ***Silent Hill*** и ***Obscure***. У последней, кстати, заимствована идея совместного прохождения. Подробности в 12-ом номере **«РС ИГР»**.

COMMANDOS STRIKE FORCE

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
http://csf.pyrostudios.com



Вдоволь налюбовавшись макушками проклятых фрицев, мы, наконец, сможем взглянуть им в лицо. Знаменитый сериал ***Commandos*** в 2006-ом году освоит новый жанр. ***Commandos Strike Force*** позиционируется как тактический экшен с просторными уровнями и полной свободой действия в рамках миссии. За диверсии в немецком тылу отвечают Берет, Снайпер и Шпион. Правда, под определение «немецкий тыл» в игре почему-то попадает территория СССР. Ну и ладно, мы ж не в обиде!

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.lith.com/condemned.asp



Monolith Productions окончательно забросила шпионку Кейт и всецело переключилась на ужастики. Вслед за жутковатой ***F.E.A.R.*** компания готовится выпустить еще более пугающую ***Condemned: Criminal Origins***. В «психологическом триллере от первого лица» (цитата разработчиков) мы будем охотиться на маньяков. В этом нелегком деле нам помогут культ, винчестер и знание психологии буйнопомешанных. Разработчики не сомневаются в успехе игры и параллельно готовят ***Condemned 2***, в «довесок» к которой **Warner Bros.** снимает фантастический триллер **"Species X"**. Правда, и в фильме, и в сиквеле место маньяков займут инопланетяне.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser



В 2006-ом году **Ubisoft** развернет глобальное наступление на мир **Might & Magic**. Уже куется MMORPG ***Heroes of Might & Magic Online***, заканчивается разработка TBS ***Heroes of Might & Magic V***, а компании все мало. ***Dark Messiah of Might & Magic*** подчинит законам магии и волшебства жанр экшенов. «Фэнтезийный боевик» звучит красиво, но что получится на практике – предсказать непросто. Разве что в графике игры можно не сомневаться, в основе проекта – валвовский **Source**.

DRIVER: PARALLEL LINES

ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.reflectionsinteractive.com



Получив «на орехи» за нелепый ***Driv3r,*** сотрудники **Reflections Interactive** не опустили рук, а сели за разработку нового «хита» – ***Driver: Parallel Lines***. Справедливо посчитав, что их собственная изобретательность идет игре во вред, парни решили «занять» концепцию у ***GTA***. Все подробности – в 11-ом номере **«РС ИГР»**.

THE GODFATHER

ДАТА ВЫХОДА:
I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.eagames.com

Сколько бы ни проклинал Фрэнсис Форд Коппола **Electronic Arts**, работы над экшеном ***The Godfather*** («Крестный отец») идут полным ходом. К тому же неприязнь режиссера трилогии к игре совсем не разделяют знаменитые актеры. Свои голоса виртуальным персонажам подарили Джеймс Каан и Роберт Дюваль. Более того, сам Марлон Брандо перед смертью успел выдать разработчикам несколько ценных рекомендаций. Жаль, голос мэтра мы все-таки не услышим. Болезнь помешала гениальному актеру записать монологи для игры, хотя разрешение на использование своей речи Марлон Брандо успел подписать.



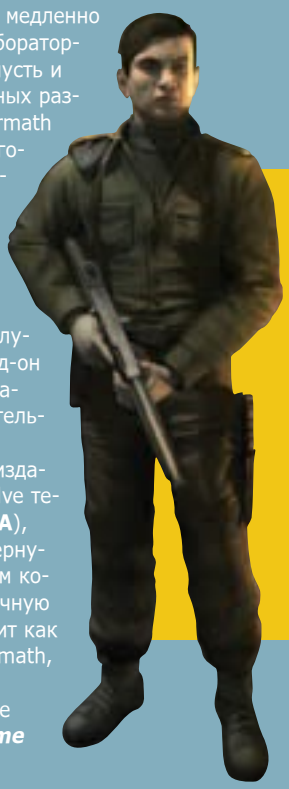
HALF-LIFE 2: AFTERMATH

ДАТА ВЫХОДА: март 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.unrealtournament2007.com

Пока мы подсознательно ожидаем анонс



Half-Life 3 (ты же не сомневаешься, что он состоится?), **Valve Software** паразитирует на дополнениях. ***Half-Life 2: Aftermath*** возвратит нас на улицы Города-17 и вернет на экраны апокалиптичный хаос первой части. Только если в ***Half-Life*** медленно умирал один лабораторный комплекс, пусть и весьма нескромных размеров, то в Aftermath рушится целый город. Цель Гордона и Аликс в новой игре довольно тривиальна – выжить. Мы счастливы развеять слухи о том, что адд-он будет распространяться исключительно посредством Steam. Сменив издателя (играми Valve теперь заведует **EA**), разработчики вернулись к дедовским коробкам. В розничную продажу поступит как Half-Life 2: Aftermath, так и ***Half-Life: Source*** в составе ***Half-Life 2: Game of the Year***.



HITMAN: BLOOD MONEY

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.hitmanbloodmoney.com



Очередное пришествие лысого киллера уже дважды откладывалось, но в 2006-ом году оно все-таки должно состояться. Словоохотливые «пиарщики» **IO Interactive** уже практически все рассказали об игре, что явно свидетельствует о наступлении финальной стадии разработки. В ***Hitman: Blood Money*** 47-ой выходит на самоокупаемость: за успешно выполненные заказы убийца получает грязные деньги, которые без зазрения совести тратит на апгрейды оружия, покупку информации и заметание следов. Новая версия **Glacier Engine** прилагается.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ДАТА ВЫХОДА: 7 февраля 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.atari.com/gettingup



Уличная тема набирает обороты. Пока другие разработчики готовят нам кровавые разборки в грязных подворотнях, студия **The Collective** создает более оригинальный проект. В главной роли снова молодые аутсайдеры, однако игровой процесс строится не на стрельбе и потасовках. Нашей основной задачей будет раскраска стен шедеврами графити, обличающими коррумпированную верхушку города. Впрочем, и огреть арматурой приставучего копа мы все-таки сможем...

OPERATION FLASHPOINT 2

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.bistudio.com

За восторгами по поводу обеих ***Battlefield*** народ как-то быстро забыл, откуда у игр ноги растут. Между тем, первопроходцем в жанре сетевых военных экшенов была ***Operation***



Flashpoint от **Bohemia Interactive**. Студия полна решимости напомнить, кто в доме хозяин – ***Operation Flashpoint 2*** выйдет в 2006-ом. Одно время считалось, что проект был переименован в ***Armed Assault***, но Bohemia внесла ясность: игры разрабатываются независимо и друг с другом никак не связаны. Впрочем, очередной пресс-релиз может запросто поставить все с ног на голову.

ПИРАТЫ XXI ВЕКА

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.diosoft.com



Полтора года минуло с выхода бесподобной ***Far Cry***, а затмить тропические красоты немецкого экшена так никому и не удалось. Но скоро исключительности игры придет конец. Экшен ***«Пираты XXI века»*** от украинской студии **DIOsoft** щеголяет еще более живописными пляжами и максимально реалистичным геймплеем. Вместо монстров и горе-ученых на островах Индийского океана обосновались современные пираты, гонконгские «триады» и американский спецназ. Мы выступаем за любую из сторон.

POSTAL 3

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.gopostal.com

Скандальная слава не смущает **Running With Scissors**, а, скорее, наоборот – толкает на дальнейшие свершения. Впрочем, ***Postal 3*** окажется миролюбивее предшественников. Нам не запретят жестоко беспредельничать, но плюс ко всему позволят творить добро. В третьей части самого беспардонного игрового сериала Чувак случайно устраивает атомный взрыв в городке Парадайз и шустро линяет оттуда в пока неназванный район. Кроме «бело-пушистой» перспективы разработчики гарантируют наличие управляемого транспорта и забавного сюжета.

PREY

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.prey.com



Впервые анонсированный в 1997-ом и, кажется, безвременно почивший в бозе, ***Prey*** от **3D Realms** вновь объявился в прошлом году. Свежий пресс-релиз возвестил о передаче прав на разработку **Human Head Studios** (прославившейся «скандинавским» экшеном ***Rune***) и переходе игры на движок ***Doom 3***. Основная же концепция за девять лет не изменилась. В центре событий – современный индеец Хок, которого коварные пришельцы похитили вместе с другими обитателями резервации. Теперь герою надлежит разобраться с братьями по разуму на их же корабле. Из лакомых новаций наиболее примечательна способность Хока покидать тело и бродить сквозь стены в своей астральной форме. Игра также хвастается необычной архитектурой уровней: индеец сможет покрывать огромные расстояния, путешествуя через порталы. Без всяких «loading», разумеется! Серьезный подход Human Head и 3D Realms (та по-отечески приглядывает за игрой) к сюжету, умные инопланетяне и ощутимое влияние индейской мифологии должны повлиять на успешность игры.





ZyXEL

series omni

Интернет-техника для дома

Модемы 56K

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



OMNI — ваш сетевой друг

3 года гарантии

Адаптирован для России

Смотрите новые приключения Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.scarfacegame.com



Гангстерскому миру Голливуда нет покоя. Пока **Electronic Arts** возрождает «Крестного отца», **Radical Entertainment** корпит над ***Scarface: The World Is Yours***. Игровая версия «Лица со шрамом» не станет повторять события картины, а органично их дополнит. В отличие от режиссера фильма разработчики дали Тони Монтана второй шанс. По сценарию Scarface несгибаемый гангстер выжил после штурма своего особняка и на три месяца залег на дно. Теперь под вашим чутким руководством Тони должен наказать обидчиков и вернуть себе власть над преступной империей. По уверениям Radical в игре будет транспорт и сделки с недвижимостью в духе ***GTA***.

SIN EPISODES

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.sinepisodes.com



Когда-то **Valve Software** жестоко обломала **Ritual Entertainment**, растворив ***Sin*** в тени ***Half-Life***, а теперь компании сотрудничают вместе на ниве ***Sin Episodes***. В оригинальной игре Блейду так и не удалось расквитаться с «женщиной-вамп» Элексис Синклейр, зато он сможет сделать это сейчас. Проект разрабатывается на движке **Source,** и будет распространяться через валвовский **Steam**. Ritual планирует подавать игру небольшими порциями (отсюда и название) с периодичностью несколько раз в год. В списке предрелизных обещаний – управляемые автомобили, знакомые герои и пышногрудая Джессика Кэннон, новая напарница Блейда. Первый эпизод – ***Emergence*** – должен появится в первом квартале.



TIMESHIFT

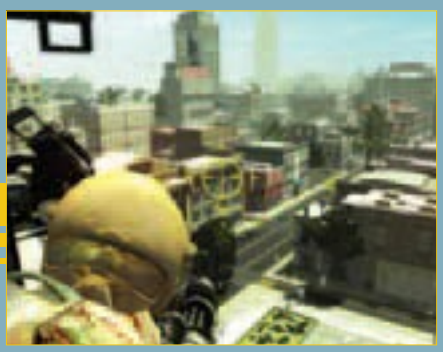
ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.atari.com/us/games/timeshift/pc



Не только Персидскому Принцу подвластно время. Обвешанный автоматами мачо из ***TimeShift*** тоже умеет замедлять стремительный бег секунд, а то и вообще останавливать вселенские часы. Игра с головой окунет нас в киберпанковый мир высоких технологий и беспощадных политиков. Хочется верить, коллектив **Saber Interactive** не станет по примеру главгероя мухлевать с датой релиза. Тем более, что один раз игра уже откладывалась.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3



Подло отменив ***Ghost Recon 2***, **Ubisoft** подсластила пилюлю анонсом ***Ghost Recon: Advanced Warfighter***. Проект готовится сразу для нескольких платформ, однако разработка каждой версии ведется индивидуально, так что обещаниям облечь игру в современную графику и снабдить проект продвинутой физикой можно верить. В центре событий – элитный отряд «Призраков», заброшенный в Мехико



Сити для возвращения на родину украденных кодов от «ядерного чемоданчика». Попутно бойцам предстоит спасти президента США и продемонстрировать нам новомодный гаджет, так называемый Cross-Com. Устройство представляет собой электронный монокль, транслирующий информацию со спутника. Официальный сайт игры уже оброс интересными подробностями, так что не проходи мимо.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.redstorm.com



От обилия ***Tom Clancy's Rainbow Six*** голова идет кругом, но с каждым новым эпизодом разработчики не перестают освежать геймплей. В ***Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown*** нам уготована роль не охотников, а жертв. Террористы объявили войну знаменитому отряду и начали давить на бойцов через их беззащитных родственников. Кроме интересного сюжета мы получим очередную порцию реализма: эффект защитных очков на экране и правдоподобную отдачу при стрельбе. Консольные версии игры уже появились в продаже, что позволяет надеяться на индивидуальность и самодостаточность компьютерного Rainbow Six: Lockdown.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 4

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.beweresamfisher.com



Даже самый интересный сериал не может эволюционировать вечно. Рано или поздно возникает острая необходимость в радикальных переменах, и Splinter Cell дошел до этой ручки. В ***Tom Clancy's Splinter Cell 4*** нас ждет маленькая локальная революция: Сэм Фишер потеряет дочь, попадет в тюрьму, сбежит из заключения и, оставаясь вне закона, примется доказывать свою невиновность отточенными временем приемами. **Ubisoft** также готовит некую новацию в геймплее, которая, якобы, перевернет весь жанр.

TOMB RAIDER: LEGEND

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.tombraider.com

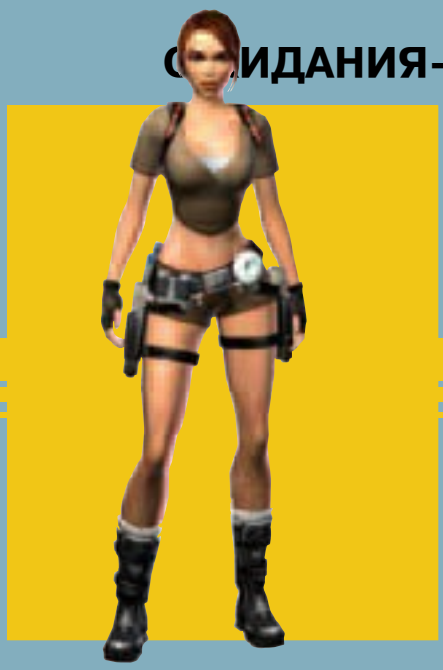


Как это ни парадоксально, в Лариске еще теплится жизнь. **Eidos** не теряет надежду реанимировать первый секс-символ виртуального мира и прилагает максимум усилий для спасения мисс Крофт. Разуверившись в **Core Design**, компания передала ***Tomb Raider*** в заботливые руки **Crystal Dynamics**. Новые родители обещают сохранить дух сериала, при этом значительно улучшив анимацию, управление и, разумеется, графику. Очередную экспедицию Лара начнет с джунглей Южной Америки, однако впоследствии резко изменит курс. О конечной точке путешествия остается только гадать...

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ДАТА ВЫХОДА: январь 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.truecrime2005.com

Довольно прохладный прием, оказанный ***True Crime: Streets of L.A.***, не заставил **Luxoflux** отказаться от продолжения. ***True Crime: New York City*** переносит нас на улицы Большого Яблока, где царит все тот же хаос. Похоже, небывалая волна преступности захлестнула все города США. Наши методы работы с молодежью не изменились: стрельба, мордобой и «покатушки» на угловатых тачках тут как тут. Заглянешь в раздел «Обрати внимание!» – узнаешь детали.





UNREAL TOURNAMENT 2007

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.unrealtournament2007.com



Из некогда революционного сетевого экшена ***Unreal Tournament*** превратился в эдакий показатель стабильности индустрии. Пока технический прогресс летит на всех парах вперед, игра процветает. Четвертый по счету эпизод сериала обещает явить на суд общественности графический движок **Unreal Engine 3**, знаменующий очередной технологический прорыв **Epic Games**. Собственно, эта небольшая справка и несколько сногсшибательно красивых скриншотов – все, чем разработчики поделились с народом.

YOU ARE EMPTY

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.youareempty.com



Очередное путешествие «назад в СССР» тщательно готовит украинская студия **Digital Spray**. В отличие от коллег из **Orion** с их ***«Метро-2»*** и чешской **Mindware** с ***Cold War***, братья-украинцы попирают исторические факты. По ту сторону монитора они строят настоящий «соцсюрреализм». В альтернативной вселенной ***You Are Empty*** Советский Союз не развалился, а стал сверхдержавой с гигантским научным потенциалом. Непризнанная лженаукой генетика шагнула далеко вперед, толкнув правительство на эксперимент по созданию «суперкоммунистов». Но что-то не срослось, и во власти мутантов оказался целый мегаполис. Главгерою постапокалиптической драмы необходимо выжить во враждебной среде и разобраться в случившемся. Выглядит игра весьма современно, что обнадеживает – давно пора разрушить монополию Запада на производство высокотехнологичных экшенов!



Real-Time Strategy



MAELSTROM

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.kdvgames.com/projects/project_view.php?id=31



В городе Калининграде появляются самые необычные игры, подчас совершенно сумасшедшие. Помнишь ***«Вангеров»*** и ***«Периметр»***? Знай, их занесло к нам из космоса. ***Maelstrom*** тоже не из этого мира, хотя очень похожа на нормальные стратегии. Контент классический: три враждующие стороны, куча ряженных в модные шкурки бойцов и мрачный игромир точь-в-точь как в «Безумном Максе». Но играть по правилам – это не по-калининградски. Дизайнеры **KDV games** решили показать, на что способна вода, если ее хорошенько попросить. Бесцветная жидкость будет замерзать, испаряться и перетекать из одной ямки в другую. Можно прорыть канал до вражеской базы и разрушить ее без единого выстрела. Но молчок – в соответствующем превью (рубрика «Обрати внимание!») информации хоть отбавляй.

КОМБАТ

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.kombat-game.ru



Из ***«Комбата»*** получился бы отличный симулятор командира, возможно, единственный на рынке. Но **3A Games** разрабатывает стратегию в реальном времени. Значит, обязуется развлекать нас не только честными характеристиками бронемахин, но и зрелищными взрывами, танковыми дуэлями и... Что там у нас на очереди? Улюлюканье пехоты? Все это обязательно будет. Обещали даже доставить целехоньких офицеров НКВД с матюгальниками и пулеметами. Но главное, игра будет максимально приближена к истории. Никаких убер-солдатэн и кибер-фройляйн! Вместо них легкие, средние, тяжелые танки от немецких, советских и англо-американских производителей. А еще авиация и артиллерия – все согласно учебникам истории. Руководитель проекта – бывший танкист. А танкисты шутить не любят.

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.riseoflegends.com



Если хорошенько перелопатить ***Warcraft III*** и придумать новый игромир, получится ***Rise of Legends***. Свежих идей в ней не больше чем в плановом дополнении от **Blizzard**. Но красивая, чертовка! Каждый юнит – от вооруженного трехлинейкой Али-Бабы до двуногого парового чайника – знает свое место в строю и выглядит как в дорогущем голливудском боевике. А дорогущий боевик с сотней бойцов в кадре – уже блокбастер. Такую вот нехитрую игру разрабатывает **Big Huge Games**. Все лучше, чем подделывать ***Age of Empires***.

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.eagames.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp



Electronic Arts гнет свое. ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II*** мало чем отличается от предшественницы. Больше игровых рас, больше назгулов и боромиров, строений и маленьких дизайнерских хитростей (очень-очень маленьких дизайнерских хитростей). Насколько больше? Читай наш рассказ о проекте в 11-ом номере.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.namco.com/games/warhammer



Кажется, мы знаем о ***Mark of Chaos*** все: создается венгерской студией **Black Hole Games** на основе фэнтезийной вселенной **Warhammer**. Неплохо смотрится на картинках, еще лучше на бумаге (почти без изъянов). Считает себя настоящим варгеймом и при этом нещадно эксплуатирует варкрафтовских героев. Неясно одно: кто в нее будет играть? Контрастные игры редко находят свою аудиторию. Но, может, в этот раз случится хэппи-энд?

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

ДАТА ВЫХОДА: 7 февраля 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.lucasarts.com/games/swempireatwar



Стратегии по вселенной **Star Wars** выходят не часто, а если выходят – непременно проваливаются. В очередной раз разработчики из **Lucas Arts** обещают нам масштабные баталии на земле и в космосе, здоровенных «ходунов» AT-AT и фирменные лукасовские спецэффекты. Может, на этот раз получится?

1С Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
Интерактивные развлечения

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
тел.: (095) 737-92-57,
факс: (095) 681-44-07,
e-mail: sales@1c.ru, http://games.1c.ru

Магия Крови

"Магия Крови - совершенно удивительная игра" "Визуализация волшебных поединков выглядит так,что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" - "XS Magazine", 09'2005

"Главное впечатление - это проект с отличной проработанной идеей и профессиональным исполнением.В нем собраны лучшие качества игр,в графе"жанр" которых принято писать манящее сочетание Action/RPG" - "PCИгры", 11'005

"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." - "Страна Игр", 11'2004







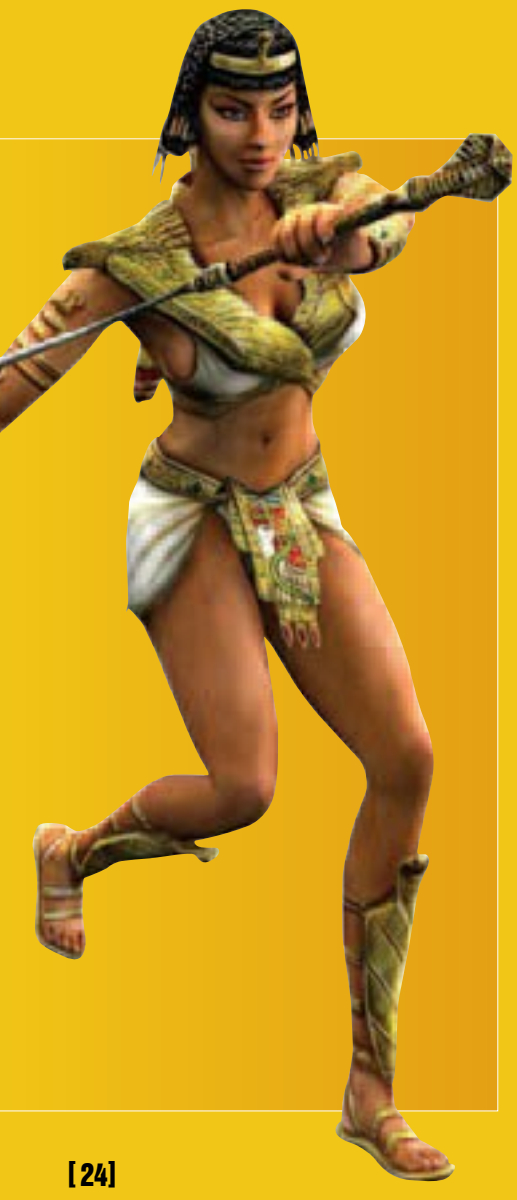
1С Фирма «1С»
SKY FALLEN
© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



СПАРТА: ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ (SPARTA: ANCIENT WARS)

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.playlogicgames.com/sparta

«Спарта» от привычных стратегий с историческим уклоном отличается скрупулезной проработкой мельчайших игродеталей. Парни из **World Forge** придумали собирать оружие на поле боя и относить прямиком в кузницу. И впрямь, зачем добру пропадать? А еще можно собственноручно снаряжать команду для каждого корабля и брать вражеские посудины на абордаж. Не будем кривить душой, для геймплея эти нововведения, что для слона дробинка. Но за заботу все равно спасибо. Ищите эксклюзивный материал по ***«Спарте: Войны древности»*** в ближайших номерах.



RISE & FALL: CIVILIZATION AT WAR

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.stainlesssteelstudios.com/Rise.html

Творению **Рика Гудмана** (Rick Goodman) не повезло. Когда до отправки мастер-диска в печать оставалось всего ничего, **Stainless Steel Studios** неожиданно закрылась, а все материалы по игре перешли к **Midway**. Мы не сомневаемся, ***Rise & Fall*** обязательно поступит в продажу в следующем году. Закончить разработку может та же **Mad Dock Software**, уже знакомая с графическим движком **Titan Engine**. В этом номере ты найдешь самую последнюю информацию по игре и свежие картинки с изображением Клеопатры и упитанных слоников.

PARAWORLD

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.para-world.com



Проектов вроде ***ParaWorld*** с каждым годом становится все меньше. Их место занимают выгодные на двести с хвостиком исторические стратегии и самые достоверные игры о войне. «RTS про динозавров» звучит для толстосумов почти как вызов. Стегозавры, саблезубые тигры, мамонты и, наконец, крошка-тиранозавр – отличная замена колесной и гусеничной технике. Для пущего контраста разработчики затащили в свой чудо-мирок викингов, африканские и азиатские племена. Плевать, что «клюква». У ParaWorld великолепная графика, преступная для немецких проектов жестокость и крайне необычная система развития юнитов. Пропустить игру никак нельзя!

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
spellforce.jowood.de/sf2



Первую часть ***SpellForce*** вместе с двумя великолепными дополнениями не без основания записали в RTS/RPG. Хотя ролевых элементов было значительно больше. Раскачанный герой и Ко играючи расправлялись практически с любым поголовьем монстров. Невероятно, но в ***Shadow Wars*** бойкая RPG и вовсе оседлает вялую RTS. Количество построек и апгрейдов сократится до прожиточного минимума. А вот богатые опытом нейтралы напротив подрастут и даже похорошеют – движок-то новехонький. На этой ноте мы передаем микрофон разработчикам – читай интервью с ними в рубрике «Из первых уст».

GHOST WARS

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.hip-games.com/gamesd6ce.html



Ghost Wars – бойкая военная стратегия про парней с винтовками M-16 и ужасным английским произношением. Как и водится у таких ребят, в свободное от распития «Пепси-колы» время они отстреливают восточных террористов и сеют вечное, доброе, светлое прямо из люка танка. Подробный рассказ об американских воях ты найдешь в прошлом номере.

JOINT TASK FORCE

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.mithis.hu



Еще одна стратегия про американских миротворцев. На этот раз приспешники Джорджа Б. сражаются с боснийской армией. Получается у них на редкость правдоподобно: щупленькие пехотинцы захватывают вражеские танки, подносят боеприпасы, прячутся в зданиях и не рвутся в атаку без прикрытия «вертушек». С некоторой натяжкой можно сказать, что сотрудники **Mithis Entertainment** разрабатывают новую ***«В тылу врага»***, но уже без оглядки на историю.

SUPREME COMMANDER

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
supcom.gaspowered.com



Шепотом ее называют ***Total Annihilation 2***. Все ждали от Криса Тейлора продолжения первой трехмерной, а получили ***Supreme Commander***. В основе игры легкий в усвоении и зрелищный геймплей. Армии с трудом умещаются на экране: пехота жмется к земле, прячется за деревьями, пауки-переростки топчут танки стальными ножищами и жарят из всех орудий, а водную гладь стремительно рассекают атомные крейсера, подлодки и минные тральщики. Хозчасть тоже привлекательна: в погоне за производительностью можно строить цепочки из электростанций и заводов. А можно и не строить, доверив экономику моторизированному завхозу. **Крис Тейлор** (Chris Taylor) за игры берется нечасто, но если взялся – не подведет.

COMPANY OF HEROES

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.companyofheroesgame.com



Company of Heroes **–** самая красивая военная стратегия будущего года. Не меньше. **Relic Entertainment** одинаково достоверно умеет показать и расчленение клыкастого орка и контузию фронтовика. Пуская смерть и жестокость – самый верный способ привлечь аудиторию. Но взрывы! Взрывы – это совсем другое. Домики разлетаются на отдельные кирпичики правильно, по Ньютону – никаких домашних заготовок. В земле образуются глубокие воронки, а перепуганные пехотинцы разбегаются кто куда. Company of Heroes – настоящий Спилберг, без дураков.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.battlestations.net

Военно-морская стратегия ***Battlestations: Midway*** обещалась выйти еще в прошлом году. Но разработчики передумали и перенесли релиз на неопределенный срок. Волноваться о судьбе проекта не стоит. Компания **Mithis** крепко стоит на ногах. А дополнительное время понадобилось разработчикам на более тщательное изучение боевых и маневренных характеристик надводных кораблей. Ну так они говорят, по крайней мере. О подробностях ты узнаешь из нашего превью в текущем номере.





ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ (HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES)

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.gsc-game.com/hae



Украинская студия **GSC** настойчиво дразнит нас фэнтезийной RTS с множеством героев, сотней различных юнитов и шестью расами. Изо всех сил разработчики стараются поспеть к следующему году, ведь движок ***«Казаков 2»*** морально устаревает с каждым днем. Очень надеемся, что ***Heroes of Annihilated Empires*** не постигнет участь ***«Сталкера»***.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ (WORLD WAR 2: REAL TIME STRATEGY)

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
games.1c.ru/ww2rts

«Вторая мировая» – стратегия с тяжелым прошлым и невнятным будущим.



Недавно от нее отказался издатель в лице **Codemasters** (видимо, устал от бесконечных заминок в разработке). **«1С»** тут же сменила зарубежное название с ***Wartime Command*** на ***World War 2: Real Time Strategy***. Может, на иностранцев эта военная хитрость и подействовала, а нас перестановкой букв не купишь. Только получив демо-версию, будем петь дифирамбы. Или сразу же закопаем!



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.fullspectrumwarrior.com/fsw2/index.php



Прошлогодний успех тактико-стратегической игры ***Full Spectrum Warrior*** вдохновил **Pandemic Studios** на новые свершения. Впрочем, ничего экзотичнее простого дополнения компания не планирует. ***Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*** во второй раз забросит отряд обученных сорвиголов на агрессивную чужбину. Там бойцы не только закрепят опыт уличных сражений, но и примут участие в перестрелках внутри зданий и смогут покататься на военной технике. Доведенный до ума мультиплеер прилагается.

Turn-Based Strategy / Tactics

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.galciv2.com



Римейк оригинальной ***Galactic Civilizations*** (1994), вышедший в 2003 году, был воспринят фанатами, как неофициальный правопреемник знаменитой серии ***Master of Orion*** (третья часть последней с треском провалилась в том же 2003). Действительно, ладный геймплей портила только корявая 2D-графика. В сиквеле состоится переход в полное 3D (не шибко красиво, но все же...), а игровой процесс просто подрихтуют, ибо незачем чинить то, что не сломано. Все подробности относительно проекта можно подчеркнуть в нашем превью в текущем номере, мы же лишь отметим, что открытое бета-тестирование ***Galactic Civilizations II*** закончилось в начале декабря. Игра со всех ног спешит на встречу с нами.

Повторять в тысячный раз, что пятые «Герои» – главный стратегический релиз 2006 года, не хочется. Это и так все знают. ***Heroes of Might and Magic V*** – едва ли не самый упоминаемый на страницах нашего журнала проект. Кстати, не забудь заглянуть в раздел «Дневники разработчиков» – узнаешь немало интересного о магической системе.

JAGGED ALLIANCE 3D

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.mistgames.ru/projects.php?project_id=2



«МиСТ Лэнд», заполучив заветную лицензию, напридумывал столько «альянсов», что и запутаться немудрено. ***Jagged Alliance 3*** должен стать прямым сиквелом второй части, проект ***African Alliance*** сейчас заморожен. В 2006 году, судя по всему, появится только ***Jagged Alliance 3D***, замышлявшийся как римейк адд-она ***Jagged Alliance 2***. Проект пережил серьезные изменения: во-первых, стал самостоятельной игрой, а, во-вторых, мистлэндовцы отказались от режима реального времени с «интеллектуальной паузой» в пользу классического пошагового геймплея. Фанаты скрещивают пальцы, надеясь, что русские разработчики не ударят в грязь лицом.

UFO: EXTRATERRESTRIALS

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.ufo-extraterrestrials.com



Похоже, чехи задались целью возродить знаменитую серию. Ребята из **Altar Interactive** выпустили ***UFO: Aftershock*** и ***UFO: Aftermath*** (рецензия в прошлом номере). Им вторят энтузиасты из **Chaos Concept**. В отличие от проектов коллег и соотечественников их игра признает только пошаговый режим и является трехмерным римейком ***X-COM: UFO Defense***. И все бы хорошо, да только картинка подводит. Ну да нам не привыкать – был бы геймплей толковый!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.nival.com/homm5_ru



Долгострой!





DUKE NUKEM FOREVER

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: http://www.3drealms.com/games.html

Duke Nukem Forever – величайшая мистификация игроиндустрии и вечный крест **3D Realms**. Впервые о проекте заговорили в 1997 году. В то далекое время **Джордж Бруссард** (George Broussard) обещал наивным игрокам фантастическую графику даже лучше чем в ***Quake 2*** и фирменный дюковский геймплей. Прошло четыре года. На **E3** разработчики похвастались обновленным движком (на этот раз от ***Unreal***) и показали несколько видеороликов. Прошло еще четыре года. Мы уж было вздохнули спокойно – все-таки не выйдет! Не тут-то было. 3D Realms нарушила молчание, чтобы сообщить о покупке нового физического движка от шведской компании **Meqon**. «До этого мы считали мух, а теперь занялись динамикой трехмерных объектов». На радостях издатели из **Take-Two** даже пообещали выпустить игру в 2006 году. Наверное, пошутили...

The Sims 2

РУССКАЯ ВЕРСИЯ



САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ИГРА В МИРЕ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

EA



© 2004 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES и Maxis, а также логотипы EA GAMES и Maxis, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. EA GAMES™ и Maxis™ принадлежат Electronic Arts™.

Adventure

BROKEN SWORD 4

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.revolution.co.uk

Квесты хоронят, а они все живут. И, судя по анонсированным проектам, жить будут. Вопреки пессимистическим прогнозам ***Broken Sword: The Sleeping Dragon*** не стала последней игрой серии. **Revolution Software** в поте лица трудится над четвертой частью. Джорджу Стоббарту предстоит в очередной раз спасти мир и по-настоящему влюбиться. В дамы сердца к бывалому искателю приключений набивается таинственная незнакомка, напрямую связанная с сюжетом игры. Любопытно!

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.dreamfall.com

Funcom готовит прорыв, правда, не в жанре, а лишь в своем отдельно взятом сериале. За шесть лет, отделяющие вы-





ход ***Dreamfall: The Longest Journey*** от релиза предшественницы, игра перебралась в полное 3D и обзавелась экшн-сценками в духе ***Broken Sword: The Sleeping Dragon***. Поклонники могут не волноваться: несмотря на современные нововведения, Dreamfall останется верна традициям ***The Longest Journey***. В центре событий – наша старая знакомая Эйприл Райан, а сюжет замешан на таинственном устройстве, способном похищать энергию человеческих снов.

FENIMORE FILLMORE'S REVENGE

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.revistronic.com/en/videojuegos/revenge.html

Revistronic устала от приколов. В третьем эпизоде приключений Фенимора Филлмора легкомысленному юмору и мультяшному миру придет на смену жесткая сатира и реалистичное окружение. Игроков, как всегда, не спросили, решив, что им тоже приелись беззлобные шутки.



THE LOST CROWN

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.thelostcrown.co.uk



Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) решил всерьез заняться привидениями. Едва ли не в одиночку он разработал обе части ***Dark Fall***, а теперь, заручившись поддержкой профессиональных программистов и дизайнеров, готовит ***The Lost Crown***. Леденящие душу подробности ищи в рубрике «Обрати внимание!».

PARADISE

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.whitebirdsproductions.com



Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), знаменитый создатель ***Syberia***, решил поджарить нас на солнышке. Действие его новой адвенчуры происходит в знойной Африке. ***Paradise*** никак не связана с предыдущими играми мастера, хотя в главной роли снова очаровательная представительница прекрасного пола. Все подробности об игре собраны в нашем превью – читай 12-ый номер.

RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.pendulostudios.com



Pendulo Studios, воскресшая после скоропостижной кончины в 2002-ом, вот уже год корпит над ***Runaway 2: The Dream of the Turtle***, продолжением замечательной ***Runaway: A Road Adventure***. Останутся ли разработчики верны канонам жанра или ударятся в революции – пока не известно. Но игру совершенно точно стоит ждать!

A VAMPYRE STORY

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.amegames.com/vs



Кто сказал, что рисованным квестам кранты? Даже новомодному ***Fahrenheit*** не свалить годами развивавшийся жанр одним ударом. Тем более если за возрождение классических адвечур возьмется **Autumn Moon Entertainment**. Внешне ее ***A Vampyre Story*** до боли напоминает ***The Course of Monkey Island*** с поправкой на сценарий: вместо тропиков – Европа XIX века, вместо веселого паренька – бледнокожая вампирша, мечтающая стать оперной звездой.

Role-Playing Game

ROLE-PLAYING GAME

Divine Divinity II
ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.larian.com



Оригинальная ***Divine Divinity*** пришлась по душе многим ролевикам. Поначалу бои в стиле ***Diablo*** привели в смятение поклонников классических компьютерных RPG, но, как оказалось, разработчики хорошенько потрудились и над диалогами, и над сюжетом, и над мощной ролевой системой. Словом, сиквел ждут многие, но руководство **Larian Studios** не торопится его официально анонсировать. Тем не менее, девелоперы время от времени подкидывают в своих интервью информацию для размышления. Главное и самое радостное известие – ***Divine Divinity II*** освоит 3D. Для этого были лицензированы движок **Gamebryo** и технология **Speedtree**, которые, напомним, используются и в ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. В общем, за графику игры опасаться не стоит!

DRAGON AGE

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.bioware.com/games/dragon_age



Анонсировав еще на **E3'2004** ориентированную на «персоналки» RPG ***Dragon Age***, орденоносная **Bioware** взяла творческую паузу. Запущенный в мае 2004-го официальный сайт игры не обновляется и по сей день. Самым свежим скриншотам уже полтора года. Ну, где такое видано? Беда в том, что у игры до сих пор нет издателя, хотя, казалось бы, с этим у биоваровцев проблем быть не должно. Тем не менее, работы над проектом ведутся, а создатели регулярно общаются с фанатами на форумах. Общий лейтмотив: нам обещают классическую RPG с детально проработанным миром, реальным режимом времени (плюс тактическая пауза) и романтическими отношениями между персонажами а-ля ***Baldur's Gate***. Хоть сеттинг у игры фэнтезийный, магия будет доступна лишь избранным: большинство обитателей мира даже простейшее заклинание сотворить не может. Любопытно? А то! Ох, еще бы издатель нашелся...

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
games.1c.ru



Многострадальный проект, за годы разработки сменивший концепцию, движок и даже команду, которая им занималась, наконец-то выруливает на финишную прямую. Не поменялась только, не побоимся этого слова, литературная основа: игра создается по мотивам одноименной книги **Дмитрия «ст. о/у Гоблин» Пучкова**. Ныне ***«Санитары подземелий»*** – это ролевая игра в духе приснопамятного Fallout'а на графическом моторе от ***«Магии крови»***. Повторяться не хотим – в 10-ом номере мы детально описали проект. Не поленись найти превьюшку.

THE ROOTS

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.theroots-game.com



Если JRPG (Japanese RPG) – а именно к этому жанру можно отнести ***The Roots*** – делают поляки, это, согласись, настораживает. Но, судя по доступной на данный момент информации, дело у граждан Польши спорится: и анимешная стилистика в наличии, и сюжет почти как в ***Final Fantasy*** имеется, и яркие, колоритные персонажи тут как тут. Только вот сроки сдачи проекта постоянно переносятся. Разработчики божатся, что дополнительное время им нужно для «расширения» игры: например, недавно они добавили две школы магии, и, таким образом, магических дисциплин стало аж шесть штук. Другие ТТХ: 7 персонажей (плюс главгерой), 72 заклинания, 40 видов комбо, 25-30 часов геймплея. Неплохо!

NEVERWINTER NIGHTS 2

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.atari.com/nwn2



Представлять игру смысла нет: похоже, имя ***Neverwinter Nights*** знают даже младенцы, пачкающие подгузники. Имеющуюся информацию о проекте мы облекли в форму двухстраничной статьи – ищи ее в рубрике «Обрати внимание!». В дополнение к материалу отметим лишь, что поклонники магии могут возрадоваться – во второй части «Ночей Невервинтера» появится новый класс персонажей Warlock, владеющий мощными атакующими заклинаниями. Следи за публикациями – мы еще не раз напишем про игру.



Role-Playing Game



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ДАТА ВЫХОДА: весна 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.elderscrolls.com



По замыслу дельцов из **Microsoft** проект от **Bethesda Game Studios** должен был поспособствовать первым продажам нового «ящика Билла Гейтса» (игра выйдет на PC и Xbox 360). Не сложилось! Релиз для обеих платформ перенесли на начало следующего года, поскольку качество игры оставляло желать лучшего. Даже не знаем плакать или радоваться. С одной стороны, ждать мы уже замучались, с другой – речь ведь идет о высокотехнологичном проекте, и получить на руки сырой продукт не хотелось бы. Чтобы немножко поднять тебе настроение, подкинем свежую новость: разработчики реализовали в игре динамическую систему управления потоками (dynamic thread management system), которая должна оптимизировать работу на системах с двухядерными процессорами. Задумайся об апгрейде!

THE WITCHER

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.thewitcher.com



Ведьмака в нашей стране обожают. Полагаю, с российским издателем у разработчиков ***The Witcher*** проблем не будет. Только вот они хотят найти жирного мирового паблишера. А западным бизнесменам творчество Сапковского как-то безразлично. Но бог с ней с литературной основой, ведь сама игра получается уж очень любопытной. Под стать ***Neverwinter Nights***, у которой разработчики позаимствовали движок для своего проекта. Тут и сотни умений, и огромный мир, и необычная боевая система, и куча новаций... Но не клюет издатель, хоть ты тресни! Однако создатели не отчаиваются и в поте лица терзают игру, аж дым коромыслом стоит. Сайт обновляется едва ли не каждый день – не забывай регулярно заглядывать туда.

GOTHIC 3

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.gothic3.com



Немцы из **Piranha Bytes** самозабвенно сражаются с движком ***Gothic 3***, пытаясь найти золотую середину между производительностью и красотами не хуже, чем в ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Результаты пока неутешительные для геймеров: минимальные требования – P4 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта уровня GeForce 6800 GT – прямо скажем, настораживают. Остальные подробности ты можешь почерпнуть из нашей статьи в 12-ом номере журнала.

Долгострой!





Скриншотов из Fallout 3 от Bethesda до сих пор нет. На картинках – Van Buren.

FALLOUT 3

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.bethsoft.com

У ***Fallout 3*** плохая карма. Когда-то игра называлась ***Van Buren*** и разрабатывалась сотрудниками **Black Isle Studios.** Мы даже видели несколько картинок. Не свезло. Сначала студию покинул ведущий дизайнер **Джошуа Сойер** (J.E. Sawyer), вскоре закрылась и сама Black Isle. Шустрая **Interplay** поспешила заткнуть финансовые дыры и продала права на издание Fallout 3 за скромную сумму в 1.175 миллионов долларов. А заодно рассталась с лицензией на четвертую и пятую части еще за пару миллиончиков. Распоряжаться ценной покупкой **Bethesda Softworks** не торопится. На прошедшей **E3** засветился рекламный плакат с эмблемой игры, но ничего нового посетителям не показали. Возможно, нынешний год станет для Fallout 3 «золотым». Но, честно говоря, в это как-то не верится.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ЖУРНАЛА PC ИГРЫ

ВЕЧЕРИНКА И СОЗДАНИЮ КЛУБА ЧИТАТЕЛЕЙ

ПОСВЯЩЕННАЯ НАШЕМУ МАЛЕНЬКОМУ ПРАЗДНИКУ

КЛУБ ЧИТАТЕЛЕЙ

PC ИГРЫ

СОСТОИТСЯ 28 ЯНВАРЯ В 18.00 В КЛУБЕ "1000 МИЛЬ"

Адрес: метро Ленинский проспект, 2-ой Донской проезд, д.10.

www.1000miles.ru

ХОЧЕШЬ ОТОРВАТЬСЯ НА ВЕЧЕРИНКЕ, ВСТРЕТИТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ ПРАВИЛЬНОГО ЖУРНАЛА И СТАТЬ ЧЛЕНОМ КЛУБА ЧИТАТЕЛЕЙ?

ПОЗДРАВЬ ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ!

НАПИШИ СТИХОТВОРЕНИЕ, СПОЙ ПЕСНЮ, НАРИСУЙ КАРТИНУ ИЛИ СНИМИ ПРИКОЛЬНОЕ ВИДЕО! НИКАКИХ ОГРАНИЧЕНИЙ! ЖАНР ПОЗДРАВЛЕНИЯ ТЫ ВЫБИРАЕШЬ САМ!!!

?

РАБОТЫ ПРИНИМАЮТСЯ ДО 15 ЯНВАРЯ включительно!

Присылай поздравления на электронный ящик club@pc-games.ru или по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».

!

Action / Role-Playing Game

ETROM: THE ASTRAL ESSENCE

ДАТА ВЫХОДА: первая половина 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.etrom.net



ETROM: The Astral Essence – довольно любопытная Action/RPG от итальянской **P.M. Studios**, отличающаяся сильным сюжетом. Это неудивительно, ведь сценаристы вдохновлялись произведениями Оруэлла, Азимова, Лавкрафта, Толкиена. В результате на свет появился жутковатый сеттинг, в котором перемешались средневековые мотивы, техно-фэнтези и нео-готика. То есть хочешь – топором сноси супостату голову, а хочешь – поджарь его выстрелом из базуки. В России игру локализуют **«1С»** и **«Логрус»**. В Сети даже сайт русскоязычный имеется – **games.logrus.ru/etrom**, только вот и скриншоты, и информация на нем безнадежно устарели.

HELLGATE: LONDON

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.hellgatelondon.com





Есть такие разработчики, которые «обречены» выпускать суперхиты. **Билл Ропер** (Bill Roper) и Ко из их числа. В свое время именно они придумали Diablo, а теперь делают примерно то же самое, только вместо традиционной экшен-части в их проекте ***Hellgate: London*** фигурирует 3D-Shooter. Впрочем, у игры хватает и других революционных изменений. Чего-то только разработчики не понапихали в проект – даже буллет-тайму место нашлось. Что интересно, авторы поощряют разные боевые стили: ты волен изничтожать монстров с расстояния из огнестрельного оружия, а, если это наскучит,



взять в руки меч и заняться расчлененкой. Считаешь, что ближний бой опасен для здоровья? Согласимся, но только в этом режиме доступны могучие комбо. Но хватит! Места в обрез, а сведений об игре выше крыши. Лучше мы в ближайшее время опубликуем объемистый материал о проекте – в нем ты найдешь всю доступную на сегодня информацию.

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
mageknight.namco.com

Толковая лицензия – уже половина успеха. Назвать настолку ***Mage Knight*** от **WizKids Games** суперпопулярной мы не можем, но свои поклонники у нее есть. Разработчикам одноименной Action/RPG нужно только грамотно адаптировать игру под PC. Чего-то сверхвыдающегося мы не ждем (пять героев, кампания о пяти эпизодах, древовидная скилловая система), но крепкий середняк из ***Mage Knight: Apocalypse*** вполне может получиться. Подробности ищи в этом же номере в соответствующем разделе.

SACRED 2

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.ascaron.com

Подробностей об игре, как ни прискорбно, кот наплакал. **Ascaron** и **Take-Two Entertainment**, обрадованные хорошими продажами ***Sacred*** и последовавшего за ней адд-она, задумали смастерить сиквел. Для чего закупили физический движок от **AGEIA Technologies** и уже готовый искусственный интеллект **Kynapse AI**, который не гнушаются использовать известные игровые компании. Вот собственно и все, что известно на данный момент о ***Sacred 2***.

TITAN QUEST

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
titanquestgame.com



Titan Quest – типичный Diablo-клон, унаследовавший почти все черты своего идеологического предка. Прорва различных шмоток, тысячи туповатых противников и динамичный геймплей... Проект выделяется разве что интересным сюжетом, основанным на древнеегипетских и греческих мифах, да продвинутой ролевой системой (28 подклассов – это круто!). Но и этого достаточно, чтобы создать вменяемую Action/RPG, главное с балансом не опростоволоситься. Разработчики заверяют нас, что все будет тип-топ.





ВОЛКОДАВЫ

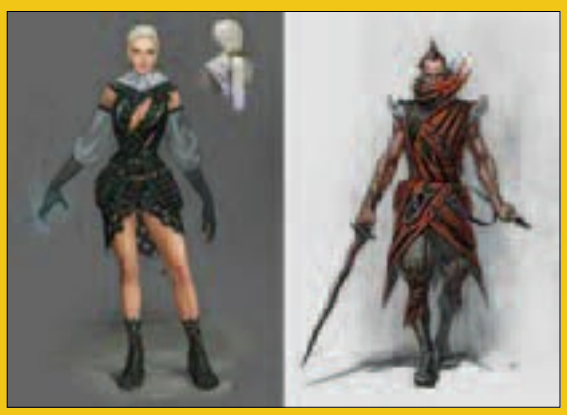
ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
games.1c.ru, www.akella.com



По мотивам грядущего киноблокбастера **«Волкодав из племени серых псов»** создают аж две Action/RPG: **Primal** корпит над почти одноименной ***«Волкодав: Месть серого пса»***, а **Meridian93** трудится над проектом, у которого еще нет окончательного названия. Заметим, что **Gaijin** делает третьего «Волкодава», но это уже чистый экшен вроде ***LotR: The Return of the King***. Не поленись, найди в 11-ом номере соответствующий спец – там собрана вся доступная на данный момент информация по этим играм.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: kranx.com



В качестве литературного первоисточника игры ***«Не время для драконов»*** выступает одноименная книга **Сергея Лукьяненко** и **Ника Перумова**, а технологической основой служит движок от ***«Магии крови»***. Ориентиры для разработчиков – ***Dungeon Siege*** и ***Sacred***. Вот практически и все, что известно об игре. Ах да, курирует проект продюсерский центр **KranX Productions**. Будет что-то с чем-то!..



Massive Multiplayer Online Game

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ДАТА ВЫХОДА: первая половина 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.ageofconan.com



Разработчики почтенной ***Anarchy Online*** взялись за создание очередной MMORPG, причем уже сейчас новое детище **Funcom** подает большие надежды. Тут тебе и лицензия на оригинальные книжные произведения Роберта Говарда, и полноценная сингл-составляющая, и сильный сюжет. Но особенно привлекательной кажется экшен-часть: можно накручивать замысловатые комбо, отрубать конечности врагам, сочетать в бою магию и грубую силу. Тебе позволят командовать отрядами из людей и NPC (авторы намекают на формации из ***Baldur's Gate***), а также принимать участие в осадах не только замков, но и целых городов! Интересно, свежо и чертовски красиво – лишь бы со сроками нас не подвели.

AUTO ASSAULT

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.autoassault.com



Представь себе жгучую смесь из ***Interstate 76***, ***«Безумного Маркса»*** и ***Carmageddon***, и ты получишь некое представление об ***Auto Assault***. Место действия – израненная боями Земля. Люди, мутанты и роботы выясняют отношения на обвешанных броней и оружием машинах. Игроку предстоит отождествить себя с водителем мотоцикла, легковушки или грузовика и задать жару вражеским бандам (упор делается именно на PvP). Разработчики обещают нам доселе невиданные в жанре зрелищность и драйв: благодаря физическому движку Havok 2 они добились практически полностью разрушаемого окружения и реалистичного поведения машинок. Минимум RPG, максимум экшена – идеальный вариант для тех, кто устал от фэнтези-тематики и «почтовых» квестов.



DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.ddo.com

В ноябрьском номере за прошлый год мы уже писали об этом проекте. С того момента игра не обзавелась новыми особенностями, зато все старые на месте: интерактивное окружение, «честная» система повреждений, занятный способ накопления экспы (очки опыта начисляются только за выполнение квестов). К интересным нововведениям приплюсовывается лицензия на знаменитую ***Dungeons & Dragons***. А это уже залог успеха!

HUXLEY

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.webzengames.com/Game/Huxley/default.asp



Своим названием и стилистикой проект обязан писателю **Одлосу Хаксли** (Aldous Huxley) и его роману-антиутопии **«О дивный новый мир»** (Brave New World), вышедшему в 1932 году. В основе игры (как и в книге) лежит конфликт потомков современного человечества. После ядерной войны Homo Sapiens разделились на три основные группы: чистокровных людей, зловещих мутантов-»альтернативов» и гибридов. Идеальная завязка для MMORPG, ориентированной на PvP, однако ***Huxley*** является игрой несколько другого плана – это представитель пока еще экзотического жанра MMOFPS (думай о ***Planetside***). Основная часть времени у тебя уйдет на участие в массовых баталиях с поддержкой наземной и воздушной техники (на сервере умещается от 3 до 5 тысяч пользователей), причем в плане боев игра будет похожа на полноценные FPS типа ***Quake*** и ***Unreal Tournament***. Найдется место и для ролевых элементов – традиционной прокачки умений, выполнению квестов и т.д. Информация об игре сконцентрирована в материале 11-го номера **«РС ИГР»**.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
lotro.turbine.com

Обидно, что в игре с такой громкой лицензией просто не за что зацепиться. Разработчики уготовили нам стандартный фэнтези-микс, причем явно рассчитанный на желторотиков: можно играть только за «добрые» расы (люди, эльфы, дварфы, хоббиты), PvP отсутствует как класс, крафтинг тоже вряд ли будет... Почти все время геймеры будут заниматься выполнением типичных квестов – зачищать игровые зоны и искать артефакты. Тем не менее, игру все равно ждет успех: с помощью раскрученной лицензии и простого геймплея **Turbine** планирует привлечь в жанр новичков, да и многочисленные поклонники **«Властелина Колец»** наверняка проголосуют за игру трудовой копейкой.

PIRATES OF THE BURNING SEA

ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.burningsea.com



«Корсары Онлайн» – название уже говорит о многом. Именно под этим именем на территории России будет издаваться проект студии **Flying Lab Software**. Даже сами разработчики предпочитают сравнивать свою игру с нетленным творением **«Акеллы»**: на дворе (точнее за бортом) XVIII век, игрок принимает на себя командование судном и отправляется борозд-

дить воды Карибского бассейна. Море квестов (прости за каламбур) и вариантов совершенствования судна, сказочно красивая графика и зрелищные баталии... То, чем всегда славилась серия ***«Корсаров»***, найдет свое воплощение и в онлайне. Даже если правды в пресс-релизах ровно наполовину, нас ждет суперхит.



VANGUARD: SAGA OF HEROES

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.vanguardsoh.com

Костяк студии, разрабатывающей ***Vanguard: Saga of Heroes***, составляют люди, ответственные за первый ***EverQuest***. Несмотря на то что они называют свой проект «MMORPG третьего поколения», по сути, их новое творение лишь синтезирует наиболее удачные идеи предшественников. Антураж фэнтези, огромный игровой мир, сотни умений и заклинаний, сочетание PvP и PvE... Правильно, зачем изобретать велосипед, когда и так есть масса хороших идей? Что из этого получится, мы узнаем в ближайшее время – обрати внимание на дату выхода игры.

TABULA RASA

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.playtr.com

Новое творение **Ричарда Гэрриотта** (Richard Garriott) обещает стать ярчайшим событием 2006 года. Sci-fi стилистика не пользуется популярностью среди разработчиков MMORPG, однако маэстро выбрал именно научно-фантастическую тематику для ***Tabula Rasa***. Вообще, Гэрриотт всячески пытается избежать традиционных штампов и клише онлайновых RPG, оправдывая тем самым название игры – проект действительно создается «с чистого листа». Читай превью Tabula Rasa в этом номере!





WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.worldofwarcraft.com/burningcrusade

У огромной армии фанатов одной из самых популярных MMORPG последнего времени (как ни крути, а по количеству активных подписчиков лидирует ***Lineage II***) есть все поводы для ликования – долгожданному адд-ону быть! Две новые играбельные расы, увеличенный левелкап, дополнительные умения и заклинания, а также «запортальный» мир Outlands – далеко не полный набор грядущих нововведений. Короче говоря, **Blizzard** готовит один из самых ожидаемых адд-онов года!



Racing

CRASHDAY

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.crashday-game.de



Этой игре по силам «взорвать» порядком застоявшийся жанр гоночных игр. Сами создатели ***Crashday*** описывают свое творение, как гремучую смесь ***FlatOut***, ***TrackMania*** и ***Carmageddon***. Если немцы из **Moon Byte Studios** не врут, то нас ждет самое настоящее автомобильное безумие в лучших традициях отвязного Carmageddon'а. Не обойдется без продвинутого тюнинга автомобилей и, конечно же, проработанной модели повреждений. Разработчики сулят нам реалистичную физику, но ее обещает каждый второй. А вот полная свобода передвижения – это что-то новенькое. Ну и главная особенность – оружие. Да, на борт машинок можно поставить ракетницы, пулеметы и более продвинутые пушки. В Crashday будет семь весьма оригинальных типов заездов. Среди них и трюковые представления, и гонки на выживание. Разумеется, этим фантазия ребят из Moon Byte Studios не ограничивается – похоже, нас действительно ждет много интересного. Замечательна игра не только внутри, но и снаружи. На скриншотах Crashday выглядит просто великолепно. На месте и блюр, без которого не обходится ни один выходящий сегодня рэйсинг. Игра планировалась к выходу еще в этом году, но летом стало известно, что релиз перенесли на март 2006-го. Ничего страшного – уж пару-тройку месяцев потерпим.

FLATOUT 2

ДАТА ВЫХОДА: август 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.bugbear.fi/flatout2/index.php



Аварии из первой части ***FlatOut*** запомнились, наверное, каждому. Проект от **Bugbear** стал настоящим откровением 2004 года благодаря великолепной физической модели, превосходным повреждениям и сумасшедшим гонкам по пересеченной местности. Насколько безумным будет дорожный беспредел в сиквеле, ты уже мог узнать из нашего превью в юбилейном 12-ом номере. Там мы также сообщили, что релиз намечен на первый квартал 2006 года. Однако выяснилось, что ждать придется чуть больше.

TOCA RACE DRIVER 2006

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1730

Не забыли игроделы и хардкорных компьютерных гонщиков. Уже в феврале выйдет третья часть самого серьезного автосимулятора современности ***ToCA Race Driver 2006***. В игре тебя ждут только лицензированные гоночные автомобили, более пятидесяти реально существующих трасс и тридцать чемпионатов. Разработчики ускоренными темпами совершенствуют движок: поднимают общий графический уровень, работают над эффектами и физической моделью. Особое внимание уделяется объектам окружающей среды. В **Codemasters** к делу подошли предельно серьезно: проект находится в разработке без малого два года.
Да, и не забудь прочитать наше превью по ToCA Race Driver 2006 в этом номере.





Долгострой!





S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.stalker-game.com

Как только не называют в народе шутер от **GSC Game World** – Ж.Д.А.Л.К.Е.Р., S.T.A.L.K.E.R. Forever (на манер ***Duke Nukem Forever***) – и все по делу. Даже самые преданные поклонники отпускают язвительные шуточки по поводу очередного переноса даты выхода. А разработчикам все нипочем. Только за прошлый год сроки релиза дважды менялись. Одно можно сказать наверняка: раньше осени 2006-го ***S.T.A.L.K.E.R.*** уж точно не выйдет. У GSC есть готовый движок и сюжет, но вместо игры большущая дырка от радиоактивного бублика. Не желаешь скушать?

Management

CAESAR IV

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.caesariv.com



Великолепная градостроительная серия возрождается, и этим все сказано! Четвертую часть делает сравнительно молодая команда – **Tilted Mill Entertainment** (***Immortal Cities: Children of the Nile***). Ребятам нужно зарекомендовать себя, а потому они наверняка будут стараться. Преемственность, кстати, гарантируется: в Tilted Mill немало выходцев из **Impressions Games**, трудившихся над первыми «Цезарями». Пока разработчики не идут на контакт и предлагают почитать пресс-релиз – суровый издатель (**Vivendi**) запретил общаться с прессой. Но после Нового года информационная блокада будет снята, и ты узнаешь об игре все!

THE GUILD II

ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.jowood.com



Europa 1400: The Guild на удивления хорошо продалась в Европе (в том числе и в России), несмотря на свою, э-э, специфичность. Воодушевленные разработчики, естественно, приняли решение продолжать свои изыскания на ниве симулятора средневековой жизни. Пока про ***The Guild II*** известно лишь то, что это будет дикая мешанина самых разных жанров (от RPG до RTS), но приоритетной для создателей все равно остается экономическая часть.

SIMCITY 5

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.eagames.com

Никакого анонса пятой части ***SimCity*** не было, но не зря же **Electronic Arts** купила домены, начиная с **www.simcity5.com** и заканчивая **www.simcity9.com**? Об умении менеджеров EA выжимать все соки из популярных серий ходят легенды. Нам лишь осталось дождаться официальных заявлений.

SNOW

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.frogcity.com



Мы много раз боролись с наркомафией, но ***Snow*** впервые позволит взглянуть на мир глазами колумбийских баронов. В нашем ведении находится взращивание веселой травки, ее дальнейшая обработка, распространение и подкуп спецслужб. На фоне традиционных экономических стратегий, где игроки прилежно управляют заводами, отелями и ресторанами, Snow выглядит более чем привлекательно.

Другие жанры

DIVER: DEEP WATER ADVENTURES

ДАТА ВЫХОДА: февраль 2006 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.diver3d.ru

С оригинальными играми всегда было туговато, а тут просто праздник какой-то – симулятор подводного плавания. И не просто тренажер для начинающих дайверов и профи, а настоящая приключенческая игра. Подробности – в рубрике «Обрати внимание!».

МОРСКОЙ ОХОТНИК (PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA)

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.pt-boats.net

Кому как не **«Акелле»** делать симулятор морского флота времен Второй мировой? Право слово, глупый вопрос. «Акелла» давно с морем-океаном на «ты». Правда, с современными кораблями (ну или почти современными) сотрудникам компании сталкиваться еще не приходилось. Но, судя по имеющейся информации, акелловцы справляются с задачей и полны решимости выдать нам культовую игру. Скрупулезный подход разработчиков к делу внушает доверие:



недавно они «обучили» камеру погружаться в пучины океана и показывать великолепные подводные просторы. Пригодится ли это в игре, мы не знаем, но за заботу о геймерах-эстетах спасибо. В общем, ждем и верим!

SPORE

ДАТА ВЫХОДА: 2006 год
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
spore.ea.com

У **Уилла Райта** (Will Wright) мозг работает не так, как у обычных людей. Вот тебе бы когда-нибудь пришла в голову идея игры наподобие ***The Sims***? То-то же! А Уилл на этом озолотился. Теперь мистер Райт придумал нечто более революционное: с его новым проектом ***Spore*** мы пройдем путь от зарождения до триумфа межгалактической цивилизации. Начинаем с управления одноклеточным организмом, а заканчиваем терраформингом планет. Масштабы проекта поистине вселенские: в Spore объединены аж шесть игр разных жанров – от аркады до стратегии вроде ***Civilization***. Адский объем работ! Но Райт сдюжит, мы знаем.





НАШИ ПРОГНОЗЫ НА 2006 ГОД

Конечно, предсказывать, как будет развиваться игровая индустрия, – дело гиблое. Но кое-какие тенденции отследить можно. В общем, почесали мы затылок и выдали свои прогнозы и соображения по каждому из жанров. Итак...

First-Person Shooter / Action

Каждой твари по паре

Достаточно перевернуть назад несколько страничек и взглянуть на объем соответствующего раздела, чтобы понять – экшен остается самым популярным жанром. Несмотря на засилье сиквелов и выход большинства громких хитов, 2006 год не станет для жанра мертвым сезоном – скорее, наоборот. Разработчики как будто сговорились и стараются угодить всем: нас ждут совершенно безбашенные проекты а ля ***Postal 3,*** грандиозные гангстерские драмы, игры о простой шпане и даже один американский бомж в качестве героя. На роль главного «ожидания года» претендует восставший из пепла ***Prey***, хотя и ***S.T.A.L.K.E.R.*** с Duke Nukem Never не стоит списывать в утиль.

Real-Time Strategy

Герои нашего времени

Без героев в прошлом году не обходилась ни одна фэнтезийная RTS (привет, **Blizzard**!). В ближайшее время ситуация едва ли изменится. Персонажи с лицами древних правителей красуются на скриншотах ***Rise & Fall***. Сражаются один на один в ***Warhammer: Mark of Chaos***. И тащат на могучих плечах игровой процесс ***SpellForce II***. А ***The Battle for Middle-earth II*** без Арагорна и Гэндальфа и вовсе пустышка. Не исключено, что ближе к релизу незаменимые «ослики» появятся и в серьезных исторических стратегиях.

Turn-Based Strategy / Tactics

Вся надежда на славян!

Внимательный читатель наверняка заметит, что производство стратегических и тактических игр «переезжает» в Россию. Это, видимо, неспроста – жанр чрезвычайно популярен в нашем отечестве. Кому как не нашим разработчикам поднимать из руин некогда знаменитые серии? Продолжения ***Jagged Alliance*** и ***Heroes of Might and Magic*** делаются в России. Приятно и то, что братья-славяне – чехи – заняты проектом по мотивам любимой россиянами ***UFO*** (***X-Com***). Успех наших разработчиков не только принесет нам классные игры, но и укрепит позиции отечественной игроиндустрии. А потому мы искренне желаем российским девелоперам удачи!

Role-Playing Game

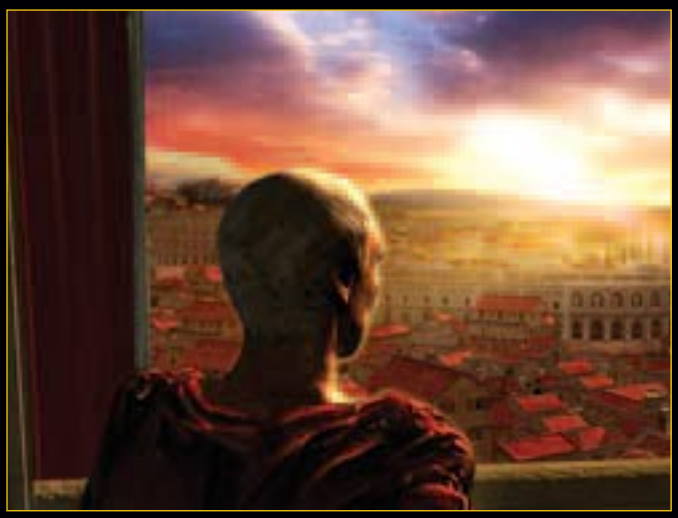
Oblivion vs. Gothic 3

Что-то совсем туго было с ролевыми играми в ушедшем, 2005-ом году. То ли дело 2006-ой! Если не случится очередных переносов (сколько можно?), мы с тобой станем свидетелями эпического противостояния ***The Elder Scrolls 4: Oblivion*** и ***Gothic 3***. Даже недавний анонс ***Neverwinter Nights 2*** не способен затмить это событие. Oblivion делают американцы, а история серии насчитывает уже без малого 12 лет. «Готика» значительно моложе (первая часть появилась в 2001-ом), а трудятся над ней скрупулезные немцы. Казалось бы, разноплановые проекты. Как бы не так: жанровое направление у обеих игр одинаковое (сильный уклон в экшен), в основе лежат высокотехнологичные движки и даже концепции геймплея здорово похожи (нелинейность, детально проработанный мир и т.д.). Битва будет не на жизнь, а на смерть. Кто победит? Скорее всего, мы – геймеры!

Action / Role-Playing Game

Преемник Диабло

Пока глобальную Сеть будоражат слухи о разработке ***Diablo 3***, **Билл Ропер** (Bill Roper) вовсю шлифует ***Hellgate: London***. В отсутствии громких анонсов (ситуацию с ***Sacred 2*** следует признать неопределенной) у игры есть все шансы стать новым королем жанра. Есть у разработчиков и идеи революционные, и графику они порядочную припасли... Ну и опыт, как известно, не пропьешь, сколько ни пытайся. Игра, как ни крути, ожидаема фанатами.









Ну а что же все-таки Diablo 3? Последние сплетни неутешительны: говорят, что начатые было работы над третьей частью руководство **Blizzard** приостановило, и приняло решение переделать все с нуля. Причина: несоответствие стандартам качества компании. Но не стоит лишний раз огорчаться – пока все это вилами по воде писано.

Massive Multiplayer Online Game

Нет поводов для пессимизма!

Не так давно многие игровые журналисты пророчили если не смерть жанру онлайновых игр, то уж спад популярности точно. Причиной подобных заявлений послужило повальное закрытие многих громких MMO-проектов в 2002-2004 гг. (чего только стоят «похороны» ***Warhammer Online***, ***Ultima X: Odyssey*** и ***Mythica***). Однако на смену одним легендам жанра (пусть еще и не вышедшим) быстро нашлись другие. Отличные, на первый взгляд, проекты закрываются и по сей день (ни за что не прощу **Codemasters** «убийство» ***Dragon Empires***!), но при данном уровне развития рынка «отряд не заметит потери бойца». Популярность онлайновых развлечений только растет год от года (во многом за счет азиатских игроков), причем стремительными темпами. А раз есть спрос, то будет и подходящее предложение! И вряд ли эта тенденция изменится в ближайшие лет пять.

Racing

Безумие на колесах

Похоже, тема стритрейсинга окончательно исчерпала себя. Среди анонсированных гоночных проектов нет ни одного наследника ***NFSU***, ***Juiced*** и ***Steet Racing Syndicate***. Пока **EA** не торопится анонсировать очередной гоночный проект, однако под конец года мы в праве ожидать появления новой части ***NFS***. Главные же надежды возлагаем на ***Crashday*** и ***FlatOut 2*** – рэйсинги совсем других кровей. Здесь тебе и реалистичная модель повреждений, и правдоподобная физика, и интерактивный декор на трассах – в общем, все составляющие гонок на выживание на месте. Разработчики обеих игр обязательно должны нас приятно удивить свежими решениями и нестандартными ходами.

Management

Очень нужен скандал

Пожаловаться на отсутствие всяческих тайкунов мы не можем – каждый год выходит не один десяток экономических симуляторов. Правда, в основном крайне низкого качества. А потому для многих слово tycoon уже ассоциируется с крепким западным ругательством. Сможет ли окрепнуть жанр? Вся надежда на качественные продолжения старых хитов – ***Caesar 4*** и ***SimCity 5***.

Впрочем, гораздо больше пользы может принести, как ни странно, игра ***Snow***. Скандальный проект способен здорово встряхнуть жанр и привлечь к нему внимание игроков.

Adventure

Пациент будет жить!

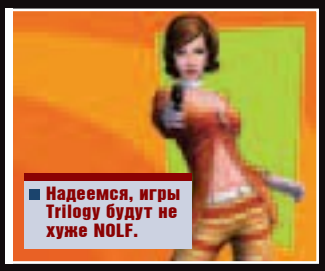
Вышедший под занавес 2005-го года ***Fahrenheit*** наглядно показал, что потенциал жанра Adventure еще далеко не исчерпан. Правда, год наступающий не может похвастаться чем-то столь же революционным, но на сильные классические адвенчуры можно рассчитывать. Одна только ***Lost Crown*** от неподражаемого Боакса чего стоит!

Долгострои

Из России с любовью

В России тоже есть свой ***Fallout 3*** – постапокалиптическая RPG под названием «Исход». Разрабатывается тринадцатью энтузиастами из **CyberWorks Studio**. В мае прошлого года студию покинул один из основателей, и с тех пор о проекте ничего не слышно. Но задумки были генеральские: разветвленный сюжет, ролевая система в духе GURPS и S.P.E.C.I.A.L., 120 видов оружия, скелетная анимация... Словом, будущий хит, не меньше. Главное ведь для разработчиков – пообещать. Остальное приложится!

текст: Иван Гусев



Надеемся, игры Trilogy будут не хуже NOLF.

Трое ветеранов игровой индустрии открыли компанию **Trilogy Studios**. У каждого из отцов-основателей за плечами множество успешных проектов. **Майкл Поул** (Michael Pole) занимал пост вице-президента издательства **Vivendi Universal Games**, а **Рик Джиолито** (Rick Giolito) и **Марк Скаггс** (Mark Skaggs) – бывшие вице-президенты студии **Electronic Arts Los Angeles**. В послужном списке троицы курирование серий ***Medal of Honor***, ***No One Lives Forever*** и ***Command & Conquer***.

Первая игра Trilogy Studios – смесь шутера и RPG на движке Unreal Engine 3. Компания самостоятельно финансирует проект.



Познакомься – Adibou.

Французская почтовая служба **La Poste** выпустила набор марок, который привлек внимание не только филателистов, но и геймеров. На каждой из десяти марок, входящих в комплект, запечатлен герой популярной игры. Почести красоваться на конверте с письмом удостоились Линк из ***Legend of Zelda***, Марио, Пэк-Мен, Принц Персии, Рэймен, персонажи из ***Spyro the Dragon***, ***Donkey Kong***, ***The Sims*** и, конечно же, Лара Крофт. Десятым стал Adibou, герой популярной во Франции серии квестов, издаваемой **Vivendi Universal Games**. Комплект марок стоит 2.65 евро.

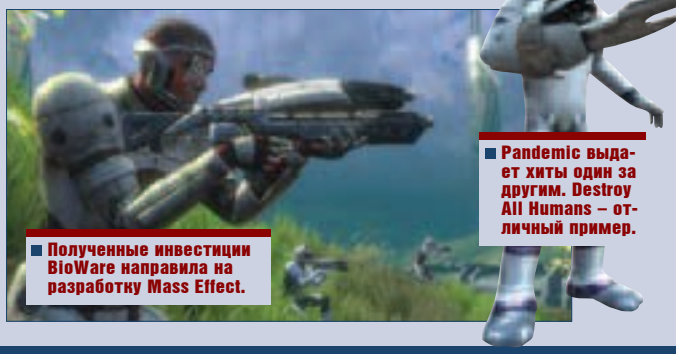
НЕЗАВИСИМЫХ ОБЪЕДИНИЛИ



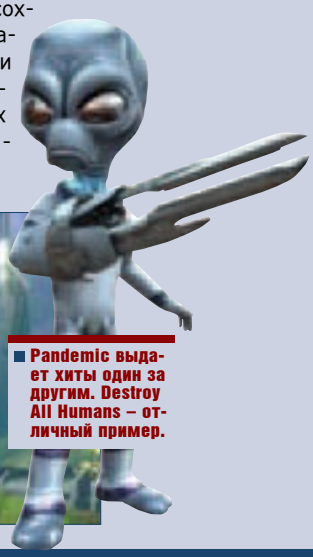
Боно проник в игровую индустрию.

Канадская компания **BioWare** (в ее портфолио ролевые хиты ***Baldur's Gate***, ***Neverwinter Nights*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic***) объединилась с американской **Pandemic Studios** (экшены ***Destroy All Humans***, ***Full Spectrum Warrior*** и ***Star Wars Battlefront***). Инициатором слияния стала частная инвестиционная фирма **Elevation Partners**, в которой заправляют бывший президент **Electronic Arts Джон Риччитьелло** (John Riccitiello), вокалист **U2 Боно** (Bono) и еще четверо «денежных мешков». Весной 2005 года фирма едва не купила британское издательство **Eidos Interactive**, но ее обскакала **SCi**. Прошло несколько месяцев, и Elevation Partners все-таки проникла в игровую индустрию. Фирма инвестирует 300 миллионов долларов в развитие суперразработчика, которого назвали **BioWare/Pandemic Studios**. Джон Риччитьелло получил пост исполнительного директора новой компании, а боссы двух объединившихся студий стали главными акционерами холдинга и сохранили за собой руководящие посты.

Трехсторонний договор привел к созданию альянса, все участники которого продолжают считать себя независимыми. Директора новой студии, имеющей офисы в Канаде, США и Австралии и объединившей 400 разработчиков, уверяют: вместе они снизят расходы при разработке игр AAA-класса и повысят их качество. При этом кивают в сторону компании **Pixar**, которая меняет партнеров, но сохраняет независимость и высокое качество своих мультфильмов.



Полученные инвестиции BioWare направила на разработку Mass Effect.



Pandemic выдает хиты один за другим. Destroy All Humans – отличный пример.

СУПЕРГЕРОИ БЫЛИ И БУДУТ



Конан поступил на службу к THQ.

Согласно договору между компаниями **Activision** и **Marvel Entertainment**, американский издатель мог делать игры о Человеке-Пауке и Людях Икс до 2009 года. Однако руководство Activision не готово расстаться с культовыми супергероями так быстро, а потому лицензия на создание игр по комиксам Marvel продлена аж до 2017 года. Издательство заплатило 50 миллионами долларов, ощутимо поправив пошатнувшееся в последнее время финансовое положение Marvel. Будь уверен: когда в кинотеатрах пойдут «Человек-Паук 3» и «Люди Икс 3», ты сможешь купить игры с такими же названиями.

У издательства **THQ** тоже есть марвеловская лицензия – на комикс **The Punisher**. Впрочем, не все супергерои придуманы Marvel. Так, на днях THQ получило права на создание игр о могучем киммерийце Конане. Финансовая сторона договора не разглашается, но поскольку лицензия не эксклюзивная, вряд ли THQ рассталось с фантастической суммой. В издательстве готовятся к перезапуску знаменитого фэнтези-франчайза, и с Конаном связывают большие надежды.



Activision и Человек-Паук: вместе веселее.

Акелла

World Racing 2

ПРЕДЕЛЬНЫЕ ОБОРОТЫ

PLAYLOGIC

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжины автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретромобилей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!







ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов
- Продвинутая система расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс
- Возможность тюнинга своего авто

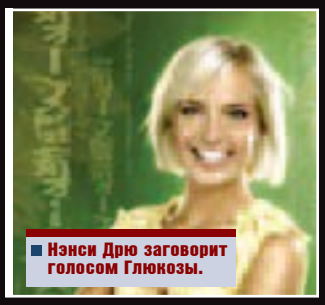
КРИ 2005

© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4614, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Союз М.Видео ВИДЕОСЕТЬ

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоСеть"

Акелла



Нэнси Дрю заговорит голосом Глюкозы.

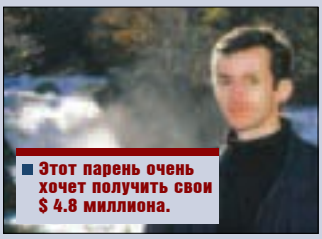
Игры о девушке-сыщице Нэнси Дрю необычайно популярны в США. Целевая аудитория, для которой разрабатываются эти детективные адвенчуры, – девочки школьного возраста. Поскольку в России Нэнси пока не особо известна, компания **«Новый Диск»** решилась на оригинальный маркетинговый ход. Мисс Дрю заговорит голосом **Глюкозы**. Певица провела в студии несколько дней и полностью вжилась в образ:
– *Перевоплощение было для меня не сложным делом – я сама по натуре безумно любопытна, мне все интересно!*
Выход серии о Нэнси Дрю в России запланирован на начало 2006 года.



Элронд расскажет, как все было.

Хьюго Вивинг (Hugo Weaving) вновь исполнит роль эльфийского лидера Лорда Элронда. Австралийский актер будет вводить игрока в курс дела перед каждой новой миссией ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II***. Сиквел успешной стратегии от **Electronic Arts** основывается как на трилогии **Питера Джексона** (Peter Jackson), так и на литературном первоисточнике.
Также «электроники» сообщили, что им удалось привлечь к проекту **Джона Хоуи** (John Howe), художника, делавшего концепты для киноадаптации «Властелина колец». Он поможет создать дизайн новых врагов и локаций Средиземья.

СОЙЕР ХОЧЕТ ДЕНЕГ

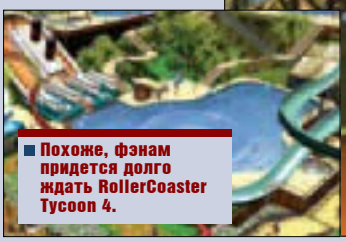


Этот парень очень хочет получить свои $ 4.8 миллиона.

Шотландец **Крис Сойер** (Chris Sawyer) сделал себе имя на серии ***RollerCoaster Tycoon***. Три части популярной забавы для всей семьи, а также ***Transport Tycoon*** были изданы компанией **Atari**. Издательство заработало на них порядка 180 миллионов долларов, из них около 30-ти миллионов перепало Сойеру. Сумма немаленькая, однако игродела она не устроила, и недавно он подал в суд на Atari. Сойер уверяет, что с 1999 по 2003 год издательство систематически недоплачивало ему роялти и задолжало 4.8 миллиона долларов. В мае 2003-го разработчик попытался провести аудит счетов Atari (согласно договору между ним и компанией, он обладает таким правом), но столкнулся с противодействием со стороны издательства. Так и не сумев договориться по-хорошему, Крис Сойер решил «вынести сор из избы».
Адвокаты Atari добивались того, чтобы дело рассматривалось в Нью-Йорке (там, дескать, находится большинство нужных финансовых документов), однако британский суд, куда попал иск Сойера, выбрал для суда Лондон. В юридической конторе **Marjacq Micro**, представляющей интересы создателя RollerCoaster Tycoon, считают, что игровую индустрию ожидает показательный процесс, поскольку сегодняшние отношения между разработчиками и издателями трудно назвать доверительными. Подтверждением тому – недавний скандал с британским издательством **Digital Jesters**. Разработчики, сотрудничавшие с DJ, открыто обвинили компанию в банальном воровстве.

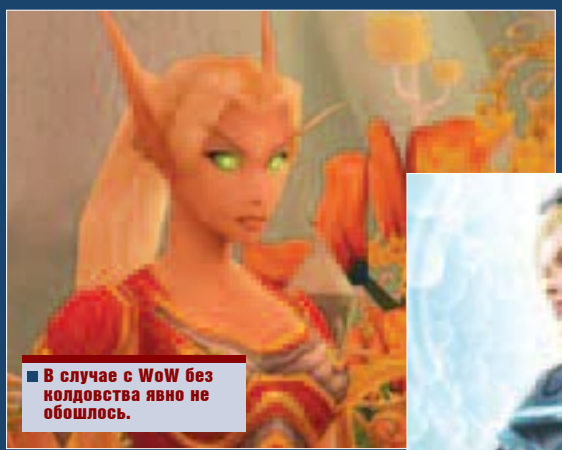


Серия RollerCoaster Tycoon дала Atari почти 200 миллионов долларов.



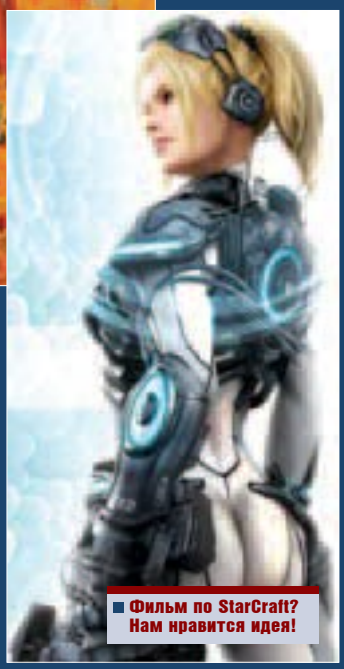
Похоже, фэнам придется долго ждать RollerCoaster Tycoon 4.

WOW ШАГАЕТ ПО ПЛАНЕТЕ



В случае с WoW без колдовства явно не обошлось.

World of WarCraft продолжает победоносное шествие по планете. В конце прошлого года онлайновая ролевая игра, разработанная **Blizzard Entertainment**, добралась до Тайваня, Гонконга и Макао. Эти три страны (несмотря на то что Гонконг влился в состав Китая, он продолжает оставаться государством в государстве) должны добавить World of WarCraft еще 800 тысяч подписчиков. Так что планка в 5 миллионов игроков вот-вот будет взята. Плата за игру взимается не помесячно, а по часовому тарифу – как принято в Азии.
В издательстве **Vivendi Universal Games** готовы молиться на World of WarCraft. За первые десять месяцев 2005 года эта MMORPG принесла почти полмиллиарда долларов. Вне всяких сомнений, сейчас WoW является главным источником прибыли VU Games.
Не удивительно, что игрой Blizzard заинтересовались киношники, которые не могут спокойно смотреть, как кто-то другой зарабатывает деньги. Поговаривают, на большой экран перенесут все серии компании: ***Warcraft***, ***Diablo***, ***StarCraft*** и ***World of Warcraft***. Руководство Blizzard только за.



Фильм по StarCraft? Нам нравится идея!

Акелла

ТАМПЛИЕРЫ 2:
Портал тьмы

KNIGHTS OF THE TEMPLE II

Эта игра - продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие - ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль ощущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.

- Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок
- Разветвленная система диалогов для общения с NPC
- 18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы
- Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу
- Режим сетевой многопользовательской игры

CAULDRON

PLAYLOGIC







© 2005 "Akella", © 2005 "PlayLogic", © 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4617. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

СОЮЗ М.Видео ВИДЕОЛЕНД

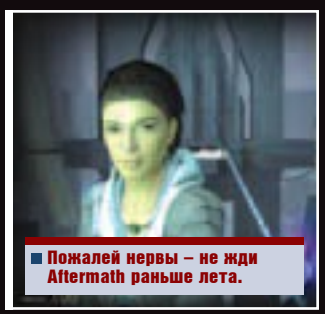
Акелла



Gears of War претендует на звание «Экшен года».

Вице-президент **Epic Games Марк Рейн** (Mark Rein) заверил геймеров, что, несмотря на переориентацию компании на консоли нового поколения, студия будет делать игры и для PC. По мнению Рейна, современные приставки мощнее средних компьютеров, и разработчикам интереснее и выгоднее творить для консолей. Однако, пусть и с опозданием, шутеры ***Gears of War*** и ***Unreal Tournament 2007*** доберутся до нашей с тобой любимой платформы.

Пока Рейн разглагольствовал, издательство **Atari** купило лицензию на **Unreal Engine 3**. Сегодня без движка «эпиков» на рынок консолей нового поколения лучше не соваться.

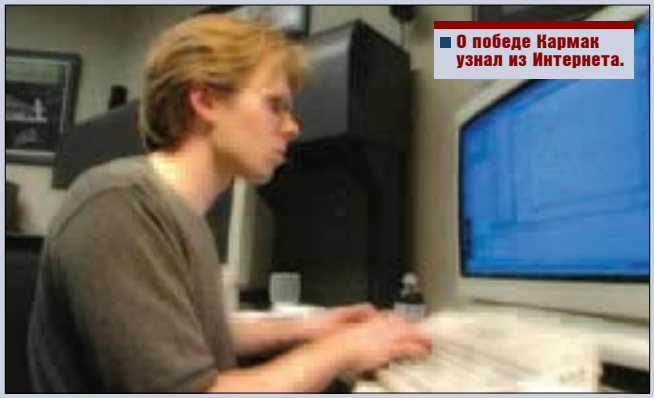


Пожалей нервы – не жди Aftermath раньше лета.

Мы не сомневались в том, что ***Half-Life 2: Aftermath*** не выйдет в срок. Компания **Valve** никогда не отличалась расторопностью, жертвуя дедлайнами в пользу качества. Выход первого адд-она к Half-Life 2 отодвинут на 2006 год. Маркетинговый директор Valve **Дуг Ломбардии** (Doug Lombardi) назвал в качестве новой даты релиза февраль-март, но сделал это как-то неуверенно, с оговорками:

– Мы работаем, не покладая рук, улучшая и улучшая новый эпизод. Увы, мы пока не закончили, и трудно сказать, сколько продлится процесс шлифовки.

ЗВЕЗДЫ БЛАГОПРИЯТСТВУЮТ…



О победе Кармак узнал из Интернета.

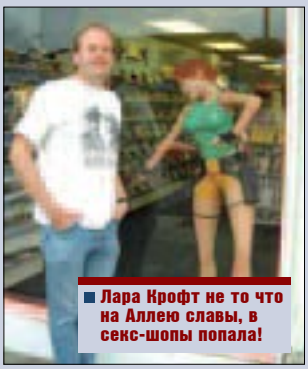


Звезда Final Fantasy украсила Аллею игр.

Объявлены победители премии **Walk of Game**, являющейся игровым аналогом голливудской Аллеи Славы. В огромном бизнес-центре **Sony Metreon**, расположенном в Сан-Франциско, появится шесть новых звезд. Победители были определены при помощи масштабного онлайнового голосования. Что особенно радует: если в прошлом году победу на всех фронтах одержали консоли, то в нынешнем персоналка нанесла ответный удар.

Своими звездами обзавелись культовая космическая стратегия ***StarCraft***, не утратившая популярности даже спустя семь лет после релиза; первая полностью трехмерная онлайновая ролевая игра ***EverQuest*** и легендарная консольная RPG-серия ***Final Fantasy***, стартовавшая в далеком 1987 году. Кроме того, победительницей Walk of Game 2006 стала авантюристка Лариса Ивановна Крофт. Главной киберженщине современности досталась персональная звезда, так что не исключено, что через энное количество лет аналогичную награду получит и серия ***Tomb Raider***.

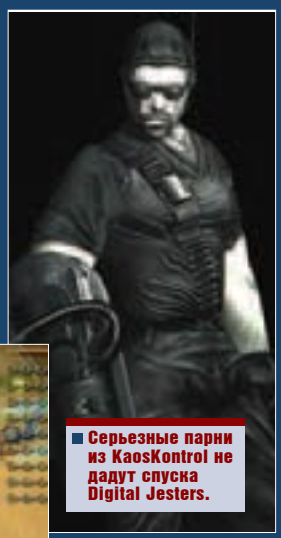
Награду «За заслуги» получили гейм-гуру **Сид Мейер** (Sid Meier) и **Джон Кармак** (John Carmack). Первого уважили за серию ***Civilization*** и ***Pirates!***, второго – за ***Doom***, ***Quake*** и ***Wolfenstein 3D***. С носом остались создатель ***Theme Park*** и ***The Movies*** **Питер Молине** (Peter Molyneux), папа Пэк-Мена **Тору Иватани** (Toru Iwatani) и повелитель Симов **Уилл Райт** (Will Wright). Что ж, может быть, им повезет в будущем году. Премия Walk of Game вручается ежегодно, и список номинантов меняется незначительно.



Лара Крофт не то что на Аллею славы, в секс-шопы попала!

DIGITAL JESTERS ВОРУЕТ

Разработчики, сотрудничавшие с британским издательством **Digital Jesters**, обвинили партнера в мошенничестве. Создатели ***Chaos League*** и ***TrackMania*** заявили, что утратили доверие к издателю и глубоко сожалеют о поступках руководства Digital Jesters. Компания ведет бизнес крайне подозрительно: не предоставляет вовремя разработчикам отчеты о продажах, распространяет игры в странах, не оговоренных контрактами, и не выплачивает роялти в полном объеме. За несколько месяцев Digital Jesters четырежды меняла название, отказываясь от долгов и обязательств предшественников. Сейчас компания работает под вывеской **DJ Incorporated**, а как она будет называться завтра – никто и предположить не может.



Серьезные парни из KaosKontrol не дадут спуска Digital Jesters.



Создатели Chaos League были не готовы к боям без правил с DJ.

В Digital Jesters претензии не признали, назвав их «вымышленными». Директор по маркетингу **Лео Зулло** (Leo Zullo) уверил всех на 110 процентов: дела издательства в полном порядке. Вскоре японская компания **KaosKontrol**, известная по экшену ***BlowOut***, разорвала отношения с DJ, поскольку не желает сотрудничать с мошенниками. Японцы намерены судиться с «ди-джеями».

Акелла

LEGION ARENA

Легионы Рима



POWERED BY gamespy

SLITHERINE

Особенности Игры:

Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покорили во славу Рима целые народы, принесшие цезарям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себя шкуру римского полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все, что не удавалось Риму, должно покориться Вам. Великий не осмеливавшийся преклонить колени, должен пасть. Повергните своих противников и докажите, что Вы - величайший полководец!

- Крупномасштабная сетевая стратегия: в сражениях участвуют тысячи юнитов.
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке.
- Анимация персонажей с помощью технологии "mobon capture".
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии.
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров.

© 2005 "Akella"
© 2005 "Gamespy"
© 2005 "Slitherine"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4672, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла



Battlefront II идет на рекорд.

Решение выпустить в один день DVD-версию третьего эпизода «Звездных войн» и многопользовательский шутер ***Star Wars: Battlefront II*** было исключительно верным. Всего за неделю два продукта, купленные фэнами, принесли компании 210 миллионов долларов. **LucasArts** не уточнила, сколько миллионов пришлось на долю Battlefront II, но известно, что сиквел раскупается на 40 процентов лучше, чем оригинальная игра. К слову: Star Wars: Battlefront была самой коммерчески успешной игрой, посвященной «Звездным войнам». Рекорд побит?



Если знаешь немецкий, заказывай через Интернет.

16 ноября 2005 года в Германии вышел **S.T.A.L.K.E.R.** К сожалению, не игра, а книга. Роман-предыстория написан немецкими писателями **Клаудией Керн** (Claudia Kern) и **Берндтом Френцем** (Bernd Frenz). За первой книгой последуют новые романы, которые издадут и в России. Релиз же самого шутера ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** не стоит ждать раньше осени 2006 года. Кстати, директор компании **GSC Game World Сергей Григорович** уверен в коммерческом успехе «Сталкера» и уже дал понять: ***S.T.A.L.K.E.R. 2*** – вопрос решенный. Надо только подождать. Хорошенько подождать!

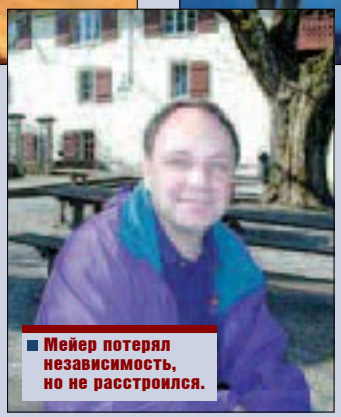
СКОЛЬКО СТОЯТ МЕЙЕР И МОЛИНЕ



Take-Two взяла Firaxis на абордаж.



Игры Молине нарасхват. Lionhead Studios тоже.



Мейер потерял независимость, но не расстроился.

Издательство **Take-Two Interactive** приобрело студию **Firaxis Games**, дом **Сида Мейера** (Sid Meier) и легендарных франчайзов ***Pirates!*** и ***Civilization***. Разработчик давно тесно сотрудничал с Take-Two. В конце 2004 года студия продала издательству права на серию Civilization – цена вопроса составила 22 миллиона долларов. Согласно последовавшему соглашению, все новые игры Firaxis должны были выходить под лейблом **2K Games**. Эта компания выпустила ***Sid Meier's Civilization IV*** для PC и ***Sid Meier's Pirates!*** для **Xbox**. Глядя на то, как бойко расходятся коробки с играми, руководство Take-Two сделало Мейеру и президенту Firaxis **Джеффу Бриггсу** (Jeff Briggs) предложение, от которого они не смогли отказаться. Студия потеряла независимость. Других изменений, правда, не последовало. Мейер и Бриггс сохранили свои посты, так же, как и остальные сотрудники Firaxis. Сумму сделки оглашать не стали. Из неофициальных источников известно, что Firaxis продалась примерно за 50 миллионов долларов.

Тем временем, инвестиционная фирма **Elevation Partners**, недавно объединившая **BioWare Corp.** и **Pandemic Studios** в компанию-суперразработчика, приценивается к **Lionhead Studios**. Создатель ***Fable***, серии ***Black & White*** и ***The Movies*** оценивается в 90-140 миллионов долларов. Однако **Питер Молине** (Peter Molyneux) не спешит с решением. Его студия за короткий промежуток времени выдала на-гора три хита, и к Lionhead сейчас повышенный интерес.

«АКЕЛЛА» НЕ ПРОДАЛАСЬ

Российский издатель и разработчик **«Акелла»** расстался с 30 процентами своих акций. Теперь почти треть компании принадлежит инвестиционному фонду **Quadriga Capital Russia** и венчурному подразделению корпорации **Intel**. По предположению экспертов, 30-ти процентная доля «Акеллы» вряд ли обошлась западным инвесторам дороже, чем в 3 миллиона долларов. Подписано специальное соглашение, косвенно направленное против компании **AMD** – «Акелла» обязалась использовать новые технологии корпорации Intel при разработке игр.



Герои EverQuest II учат русский.



«Акелла» использует новейшие технологии Intel в «Капитане Бладе».

Практически сразу же после продажи акций, «Акелла» объявила об открытии двух новых подразделений: **«Акелла Мобайл»** и **«Акелла Онлайн»**. Так что скоро на твоем сотовом поселится мобильная версия ***«Корсаров»***, а в онлайне ты будешь играть в локализованные ***EverQuest II*** и ***«Корсары Онлайн»*** (она же ***Pirates of the Burning Sea***). Директор «Акелла Онлайн» **Андрей Батанов** заявил, что «сотрудничество с **Sony Online Entertainment** не ограничится одним проектом». ***Star Wars Galaxies***? ***The Matrix Online***? ***PlanetSide***? Мы заинтригованы.

Акелла

MOCKBA TO BERLIN

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

ДОРОГА НА БЕРЛИН

КРИ 2005

Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!

Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;
- Красивая трехмерная графика;
- Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;
- Возможность игры как за СССР, так и за Германию.



POWERED BY gamespy

MONTE CRISTO

СОЮЗ

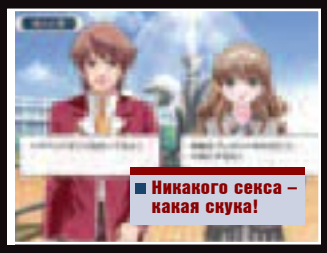
М.Видео

ВИДЕОЛЕНД

© 2005 "Akella"
© 2005 "GameSpy", © 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

текст: Иван Гусев



Никакого секса – какая скука!

Японцы так любят работать, что на личные отношения времени им не хватает. Приходится компенсировать нехватку романтики. Самые бессовестные выбирают хентай, а те, кто поскромнее, голосуют за ***Tokimeki Memorial Online***, новый онлайновый проект от компании **Konami**. Игра представляет собой симулятор свиданий школьников – жанр, крайне популярный в стране восходящего солнца. В Токио даже открылось интернет-кафе Tokimeki, где обслуживающий персонал носит школьную форму. Любой посетитель кафе может принять участие в бета-тестировании Tokimeki Memorial Online.



Создатели Vietcong на время забыли о Вьетнаме.

Разработка игр для консолей нового поколения – дорогое удовольствие. Не каждая студия сможет потратить 5-10 миллионов долларов на то, чтобы попасть на прибыльный рынок. Приходится объединять усилия. Так, чешские компании **Illusion Softworks** (серия ***Hidden & Dangerous*** и ***Mafia***) и **PTERODON** (серия ***Vietcong***) решили вместе разрабатывать шутер для **Xbox 360**, **PlayStation 3** и **PC**. Никаких деталей о проекте пока не сообщали. Известно лишь, что «ураганный» шутер не основан ни на какой лицензии и является, как принято говорить у игроделов, новой интеллектуальной собственностью.

МУЖЧИНЫ ГОЛОСУЮТ ЗА WOW



В озвучке King Kong поучаствовал весь звездный состав фильма.

Американский телеканал для мужчин **Spike TV** третий год подряд вручает награды лучшим играм. Нынешняя церемония «раздачи слонов» прошла в Амфитеатре Гибсона в Лос-Анджелесе. По духу шоу напоминало эмтивишное **Video Music Awards**: пестро, шумно, без напряжения. Церемонию вел актер **Сэмюель Джексон** (Samuel L. Jackson), и, надо заметить, он хорошо подготовился. Его шутка о том, что чернокожие герои доминируют только в спортивных симуляторах, попала точно в цель – игроделы обещали исправиться.

На сцене зажигали рэпперы **50 Cent** и **Missy Elliott**, а также неугомонные рокеры **Def Leppard**. В зале чинно сидели знаменитости, приглашенные для объявления победителей в трех десятках номинаций. Звезды со своей ролью справлялись не ахти как: неуверенно говорили наспех заученные шутки и вообще демонстрировали полное незнание предмета. Впрочем, говорят, будто бы **Кармен Электру** (Carmen Electra) приглашали ради ее мнения о перспективах развития игровой индустрии, а не для того, чтобы попялиться на ее грудь...

Что касается победителей **Video Games Awards 2005**, то телезрители и критики, выбиравшие достойнейших, не преподнесли сюрпризов. Наибольшее число наград получили ***World of Warcraft*** («Лучшая многопользовательская игра», «Лучшая RPG» и «Лучшая компьютерная игра»), ***Peter Jackson's King Kong*** («Лучшая игра по мотивам фильма», «Лучший актерский состав» и «Лучшая мужская роль») и ***Resident Evil 4*** («Игра года» и «Лучшая графика»).



Гостей Video Games Awards развлекала Missy Elliott.



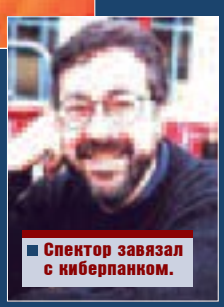
World of Warcraft стала лучшей PC-игрой.

СПЕКТОР ВПАЛ В ДЕТСТВО



Новая игра Спектора будет выдержана в таком стиле.

Давненько не было новостей от **Уоррена Спектора** (Warren Spector), одного из самых одаренных игроделов нашего времени. А он, оказывается, не сидел, сложа руки. Студия Спектора **Junction Point** совместно с **Valve Software** работает над секретным проектом. Игра создается на движке **Source**, и будет распространяться через сервис онлайновой дистрибьюции **Steam**.



Спектор завязал с киберпанком.

Если ты надеешься получить от Спектора новый ***Deus Ex***, то тебя ждет большой облом. Junction Point сейчас ищет художников для своей первой игры, и вот какие требования предъявляются: «Нам не нужны те, кто рисуют космических десантников или гангстеров, те, кто специализируются на эльфийских стрелках или парнях в плащах, которые носят солнцезащитные очки по ночам и выхватывают разом два автомата «Узи». Мы ищем художников, способных сделать набросок или модель мультяшных мышей и кошек».

Ну и зачем Спектору понадобились художники, «обожающие классические голливудские мультфильмы»? Одно из двух: либо мужик продался **Disney**, либо творит сюрреалистический шедевр.

Акелла



ONIMUSHA

Путь самурая

Феодальная Япония, XVI век. Не знающие пределов жадности даймё – японские князья – ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосукэ Акэти. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Легионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию – священный долг героя.



- Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев;
- Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;
- Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;
- Уникальная система получения опыта и прокачки умений;
- Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.

CAPCOM

© 2005 "Akella"
© 2005 "Capcom"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4812, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

СОЮЗ «М.Видео» ВИДЕОМЕНА
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоМена"

Акелла



Теперь купить The Sims 2 можно и не в магазине.

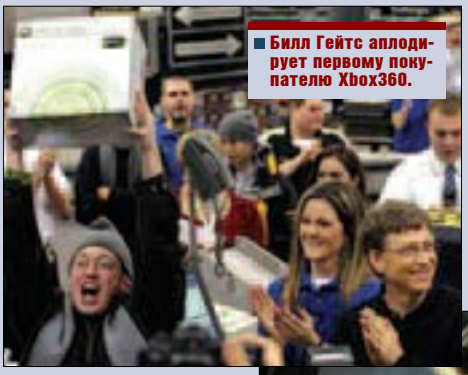
Глядя на то, как бойко **Valve Software** договаривается с разработчиками о распространении их игр через сервис цифровой дистрибьюции **Steam**, крупные издательства тоже взялись за ум. Крупнейшие издательства мира **Electronic Arts** и **Sega** хором объявили о запуске аналогичных сервисов. Правда, распространять они пока будут только свои игры. «Электроники» решили мощно стартовать и предложили геймерам скачать адд-он ***Special Forces*** к многопользовательскому шутеру ***Battlefield 2*** и ***Holiday Party Pack*** для ***The Sims 2***. Sega же начала с серий ***Virtua Fighter*** и ***House of the Dead***.



У Take-Two убытки из-за Oblivion.

Акции издательства **Activision** за день упали в цене больше чем на доллар. Причиной стал очередной финансовый отчет компании. За полгода Activision потеряла почти 17 миллионов долларов. Одна из главных причин тому – низкие продажи консольного экшена ***True Crime: New York City***, недавно анонсированного и для PC. Не радуется и бухгалтерия издательства **Take-Two Interactive**. Скандал из-за эротических сцен в ***Grand Theft Auto: San Andreas*** и задержка релиза ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** привела к тому, что за 2005 финансовый год компания заработала куда меньше, чем планировала.

АМЕРИКЕ НЕ ХВАТАЕТ XBOX 360



Билл Гейтс аплодирует первому покупателю Xbox360.



Геймеры мокли под дождем, ожидая открытия магазинов.



Quake IV выглядит на Xbox 360 так же, как на самом крутом PC.

Несмотря на то что **«PC ИГРЫ»** – журнал, пишущий о компьютерных играх, мы просто не могли обделить вниманием премьеру новой приставки **Xbox 360**. Слишком уж громким выдалось событие, как по масштабности, так и по значимости для игровой индустрии.

Запуск первой консоли нового поколения состоялся 22 ноября 2005 года в США, 5 декабря – в Европе и 10 декабря – в Японии. На прилавки магазинов также легли 18 игр для Xbox 360. Среди них: вся спортивная линейка **EA Sports**, ***Call of Duty 2***, ***Quake IV***, ***Condemned: Criminal Origins***, ***Need for Speed: Most Wanted*** и ***Peter Jackson's King Kong***.

В США вокруг ультрасовременной новинки возник небывалый ажиотаж. Двадцатишестилетний **Дэн Фрайдман** (Dan Friedman), первый в мире человек, купивший Xbox 360 (он получил ее из рук главы **Microsoft Билла Гейтса** (Bill Gates)), занял очередь у магазина **Best Buy** за четыре дня до поступления приставки в продажу.

Желающих прикупить домой мощный мультимедийный «комбайн» было столько, что вскоре Xbox 360 стало попросту не хватать. Microsoft не смогла удовлетворить высокий спрос. А ведь готовились! Аналитики уверяли, что за 90 дней Xbox 360 разойдется трехмиллионным тиражом. Сейчас можно говорить и о цифре побольше.

В выпуске Xbox 360 есть свои плюсы и для персональщиков. Теперь, запуская порт с приставки, у нас не будет претензий к графике. С визуальной стороны игры для Xbox 360 почти безупречны.

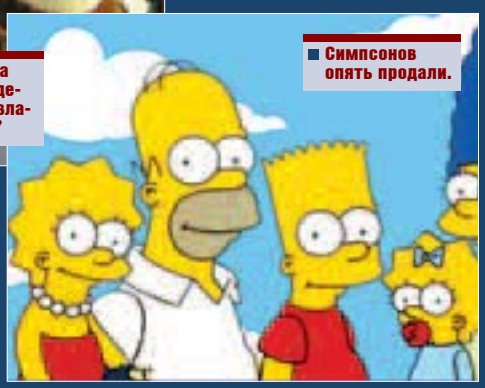
ШРЭКОВ МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Даже самая плохая игра разойдется солидным тиражом, если она сделана по лицензии хитового фильма. В издательствах это правило давно выучили назубок, и права на игроизации перспективных кинопроектов уходят влет. **Activision** на днях договорилось об эксклюзивном партнерстве с **DreamWorks Animation**, компанией, известной всем по мультфильму **«Шрэк»**. Ранее Activision продало 10 миллионов экземпляров игр по мотивам мультфильмов **Madagascar**, **Shrek** и **Shark Tale**, так что в продолжение сотрудничества с DreamWorks нет ничего удивительного. В обозримом будущем нам предстоит посмотреть и поиграть в ***Over the Hedge***, ***Bee Movie***, ***Kung Fu Panda***, ***Rex Havoc***, ***Madagascar 2*** и, конечно же, ***Shrek 3***.

Пока Activision окучивало DreamWorks Animation, корпорация **Electronic Arts** выклянчила у **Twentieth Century Fox Television** права на ***«Симпсонов»***. Разработка игр про семейство Гомера поручена **Redwood Shores Studio**, хорошо зарекомендовавшей себя консольным 007-боевиком ***From Russia With Love*** и еще не вышедшим мультиплатформенным экшеном ***The Godfather***.



Интересно, что за игру Activision сделает про панду, владеющую кун-фу?



Симпсонов опять продали.

Акелла

СОВЕРШЕННЫЕ УБИЙЦЫ

GENE TROOPERS

CAULDRON

PLAYLOGIC

В новой войне, бушующей во вселенной, самыми опасными войсками стали отряды генетических воинов. Наделенные сверхчеловеческими способностями, воины захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убийц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека - родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой повернет вложенное в его руки оружие против своих создателей.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа

© 2005 "Akella"
© 2005 "Cauldron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

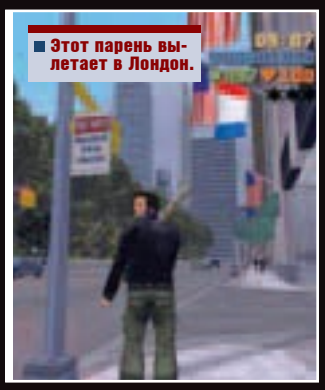
СОЮЗ М.Видео ВИДЕОЛЕНД

Акелла



Новый «Дозор» – на все вкусы.

Компании **Nival Interactive** и **«Новый Диск»** готовят специальную версию ролевой игры ***«Ночной Дозор»***. Теперь ты сможешь настроить сложность игры по своему желанию. Оригинальный «Дозор» был рассчитан на широкую аудиторию, а потому довольно прост – дабы казуалы не пугались. Зато расстроились опытные геймеры. Что ж, в специальной версии предусмотрено два дополнительных уровня сложности. В них нельзя сохраняться во время боя, врагов больше и они сильнее, да и игровая механика заметно изменилась. Также в специальной версии улучшен баланс сил и добавлен редактор карт.



Этот парень вылетает в Лондон.

Многочисленные скандалы вокруг **Rockstar Games** не мешают компании развиваться. Оно и понятно: каждая игра от этого разработчика становится хитом и, независимо от количества судебных исков и протестов политиков, приносит хорошую прибыль. К шести студиям, принадлежащим компании, скоро добавится седьмая, в Великобритании. Об этом свидетельствует список вакансий, размещенный на официальном сайте Rockstar Games. Поскольку студия открывается в Лондоне, называться она, вероятнее всего, будет Rockstar London. О проектах нового филиала пока не сообщается.

ДЖЕКУ ТОМПСОНУ ДАЛИ ПИНКА



Насмешки над Томпсоном только раззадоривают флоридского юриста.

Юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson) уже много лет обвиняет игровую индустрию во всех смертных грехах. Особой его нелюбовью пользуется серия ***Grand Theft Auto***, которую флоридский юрист называет «тренажером убийцы». В июне 2003 года 18-летний мерзавец застрелил троих полицейских и после оправдывался, что на преступление его толкнула игра ***Grand Theft Auto III***. Джек Томпсон от имени семей погибших полицейских подал иск против компаний, создававших и продававших Grand Theft Auto III: **Sony**, **Take-Two**, **Rockstar**, **Wal-Mart** и **GameStop**, требуя компенсации.



Вот тот парень, которого GTA III якобы научила стрелять в копов.

Слушания проходят в штате Алабама. В ноябре прошлого года защита потребовала отстранить Томпсона от дела, поскольку он нарушает адвокатскую этику. Судье, рассматривающему дело, представили многочисленные статьи, где Томпсон поливает грязью своих оппонентов.

– Мы не хотим, чтобы Томпсон превращал суд в цирк, – заявили защитники. – У нас здесь не уличная драка.

Джек Томпсон попытался добровольно покинуть дело, но судья не дал ему красиво уйти. Вместо этого он лишил адвоката лицензии, и теперь игроненавистник не имеет права заниматься юридической практикой в Алабаме. Жаль, что только в одном штате. И жаль, что родители продолжают винить игры в семейных



GTA III хотели обвинить в убийстве трех полицейских. Не вышло.

трагедиях. Недавно 13-летний китайский мальчик разбился насмерть, спрыгнув с большой высоты. Родители уверены: парень пытался повторить трюк из любимой игры – онлайновой ролевки ***World of Warcraft***, и готовят иск к разработчику, компании ***Blizzard Entertainment***.

НЕПОТОПЛЯЕМЫЙ БОЛЛ

Некоторые информационные агентства мира заявили о скором закате карьеры **Уве Болла** (Uwe Boll), пожалуй, худшего режиссера нашего времени. Дело в том, что в 2006 году правительство Германии намерено закрыть дыру в законодательстве, позволявшую Боллу зарабатывать на таких провальных фильмах, как **House of the Dead** и **Alone in the Dark**. В Германии киношники получают налоговый вычет с каждого фильма, в который они вкладывают деньги, и не важно, запущена ли картина в производство. Вкратце, схема такова: готовый фильм продается немцам. Те получают налоговый возврат за якобы свой фильм и продают киношку экс-владельцам за меньшую сумму, чем купили. Налоговая поблажка позволяет получать до 10-ти миллионов долларов с фильма.

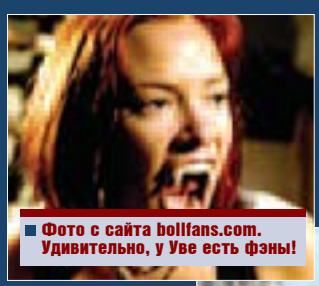


Фото с сайта bollfans.com. Удивительно, у Уве есть фэны!

Но не стоит переживать за старину Болла. Подобные налоговые дыры существуют и в других странах, например, Великобритании. Так что не пропадет Уве. Еще посмотришь и **BloodRayne**, и **Dungeon Siege** в двух частях (Болл решил последовать примеру Тарантино и порезал фильм пополам), и **Far Cry**, и **Postal**.



BloodRayne – новый кошмар от Болла.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

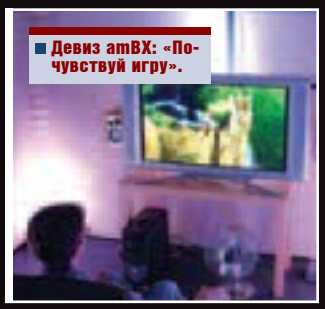


© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2001-2005 SkyRiver Studios.



Кид снова связался с 47-м.

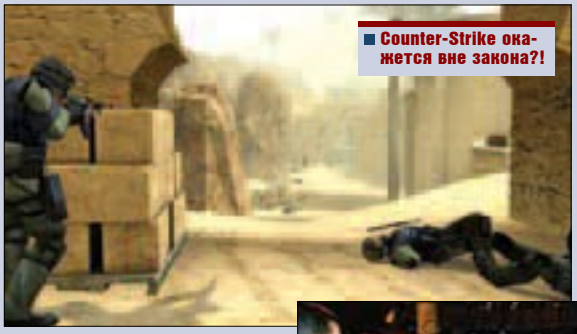
Джеспер Кид (Jesper Kyd), один из самых известных композиторов, сочиняющих музыку для игр, получил предложение, от которого просто не мог отказаться. Автор музыки к трем частям популярного экшен-сериала ***Hitman*** согласился стать композитором и четвертой главы кровавой истории агента 47 – ***Blood Money***. Вместе с ним традиционно будут работать Будапештский симфонический оркестр и хор – всего порядка 150 человек. Однако Кид не намерен «кормить» геймеров исключительно симфонической музыкой, он напишет и несколько электронных треков.



Девиз amBX: «Почувствуй игру».

Электронный гигант **Philips** предлагает геймерам уникальный продукт – домашнюю бытовую систему **amBX –** это эксперимент с пятью чувствами человека. Комплекс устанавливается рядом с компьютером или приставкой и воздействует на восприятие геймплея. Включаются дополнительные лампы, игрока обдувают потоки воздуха и даже комнатная температура настраивается под игровую: если ты сражаешься с полярными медведями, оденься потеплее. Сейчас ведутся переговоры со многими разработчиками о поддержке amBX. Чудо-система появится в продаже в мае.

НЕМЦАМ НЕ ПОЗВОЛЯТ УБИВАТЬ



Counter-Strike окажется вне закона?!



Компьютерные игры могут приравнять к азартным.

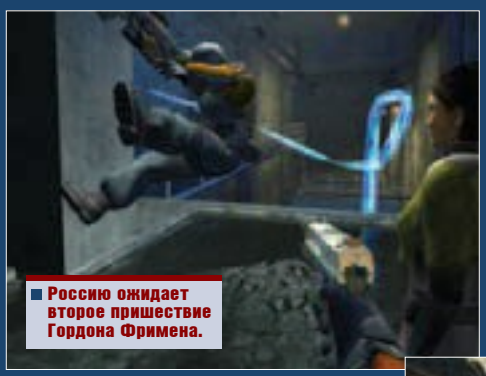
Американские губернаторы регулярно принимают законы, ограничивающие продажу взрослых игр, и потом доказывают в суде, что не нарушили своими действиями первую поправку к Конституции. В Германии решили пойти дальше. Две наиболее влиятельные в стране партии – Христианско-демократический союз и Социал-демократическая партия – совместными усилиями подготовили поправки к закону о защите детей. Суть предлагаемых изменений – запретить на территории Германии продажу игр, где кого-либо убивают, – это главный критерий, по которому различают «плохие» и «хорошие» игры. Под запрет попадут не только ***Grand Theft Auto*** или ***Manhunt***, но вообще большинство существующих игр. Даже ***Counter-Strike*** не пощадят. Ради чего все это делается? Разумеется, ради германских детей и их чахлой психики. Политики напоминают о студенте из Эрфурта, который застрелил 18 человек и после покончил жизнь самоубийством, и заявляют: жестоким играм нет места в германских семьях. О том же говорят и немецкие медики. В одной из берлинских больниц провели исследование «Вызывают ли игры зависимость» и пришли к выводу, что да. Стоит, видите ли, геймеру посмотреть на скриншот любимой игры, и он тут же хочет играть. Ученые рекомендовали политикам серьезнее относиться к электронным развлечениям и подумать, не приравнять ли электронные игры к азартным.

Если поправки к закону о защите детей примут, бан игр «с летальным исходом» начнется в марте 2008 года.



Кому-то и игры о Гарри Поттере кажутся излишне жестокими.

ГОРДОН ПОДРУЖИЛСЯ С «БУКОЙ»



Россию ожидает второе пришествие Гордона Фримена.

31 августа 2005 года издательство **Vivendi Universal Games** потеряло право распространять игры компании **Valve Software** – так постановил суд, рассмотревший иск создателей ***Half-Life 2***. Вместе с VU Games права дистрибьюции лучшей компьютерной игры 2004 года лишился российский издатель **«Софт-Клаб»**. Теперь права на издание в России и странах СНГ линейки игр Valve принадлежат компании **«Бука»**. Если после сдачи номера журнала не случится природный катаклизм, 22 декабря «Бука» выпустит сразу четыре сборника:

1. ***Half-Life 2: Лучшая игра года. Коллекционное издание*** (включает Half-Life 2, ***Counter-Strike: Source***, ***Half-Life 2: Deathmatch*** и ***Half-Life: Source***).
2. ***Counter-Strike: Source*** (Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Deathmatch, ***Day Of Defeat: Source***).
3. ***Антология Counter-Strike 1*** (***Counter-Strike*** и ***Counter-Strike: Condition Zero***).
4. ***Антология Half-Life 1*** (***Half-Life***, аддоны ***Opposing Force***, ***Blue Shift***, и мод ***Team Fortress Classic***).



Забудь про «Контру», попробуй Day Of Defeat: Source!

Что ж, за судьбу ***Half-Life 2: Aftermath*** в России можно больше не волноваться.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

ROME
TOTAL WAR
BARBARIAN INVASION

"... Уйма новых юнитов, сложные стартовые условия, интересные тактические уловки и достоверность намертво приковывают к монитору. В Barbarian Invasion можно играть сутки напролет... AG.ru"







© 2002-2005 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War Barbarian Invasion и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками The Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Все права защищены. Дизайн логотипов GameSpy и "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Текст: Роман “Polosatiy” Тарасенко

QUAKE 4 НА ESWC 2006

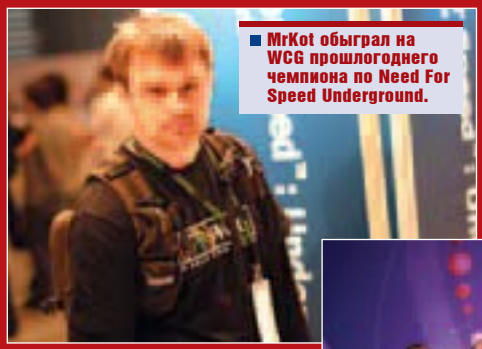
Французские организаторы из **Electronic Sports World Cup** анонсировали чемпионат мира 2006 года, который пройдет в Париже с 27 июня по 2 июля в комплексе The Palais Omnisports of Paris Bercy. Призовой фонд увеличился до $400000, а в списке игр к радости всех «квакеров» появился ***Quake 4***. Также геймерам предстоит рубиться в ***Counter-Strike*** (мужская и женская номинации), ***Warcraft III*** и консольные дисциплины ***Pro Evolution Soccer 5*** и ***Gran Turismo 4***. Теперь ждем объявления российской квалификации на турнир.



FATAL1TY СТАЛ ЕЩЕ БОГАЧЕ

150 тысяч долларов призовыми увез домой американец **Fatal1ty**, став чемпионом заключительного турнира по ***Painkiller*** в рамках **CPL World Tour**. Приступив к тренировкам в PK позже остальных, знаменитый геймер быстро понял фишку в новой игре, заняв на квалификации в США первое место. На Большом Финале, проходившем Нью-Йорке 20-21 ноября, главным фаворитом считался голландец **Vo0**, однако европейцу все же пришлось потесниться. В решающей серии Fatal1ty выиграл у своего главного конкурента четыре поединка подряд.

WCG 2005 – ТРИ МЕДАЛИ РОССИИ



MrKot обыграл на WCG прошлогоднего чемпиона по Need For Speed Underground.



Мгновение назад Alex пробился в финал.



За второе место на турнире Andoide получил $10000.

800 геймеров из 67 стран съехались с 16 по 20 ноября в Сингапур на самые престижные кибер-соревнования в мире – **WCG 2005**. Честь России защищали 16 спортсменов, боровшихся в шести дисциплинах за призовой фонд в $425000. Традиционно сильно сыграл ставший в прошлом году четвертым москвич **Androide**, дуэлянт в ***StarCraft: Broodwar***. На этот раз он уверенно добрался до финала, где, правда, уступил **f0ru**. По ходу турнира россиянин расправился с такими сильными участниками, как **Blackman**, **Legionnaire** и **Silent_Control**. Последний, кстати, выбил из розыгрыша чемпиона **WCG 2004** – **Xel-l0s’a**. А вот лучший отечественный стратег в ***Warcraft III***, **SK.Deadman**, выступил более чем неудачно. Разгромив в пух и прах своих соперников в группе, он уже в 1/16 финала встретился лицом к лицу со своим главным конкурентом, **4K.Grubby** из Голландии. И, как и на **ESWC 2005**, уступил со счетом 1:2, лишившись шансов на дальнейшую борьбу. Обидчик Deadman’а в итоге стал третьим, слив в 1/2 плей-офф американцу **Shortround**’у, а «золото» завоевал китаец **Sky**. Великолепно проявил себя **MrKot**, наш единственный гонщик в ***Need For Speed Underground 2***, сходу завоевав на своем дебютном международном турнире «бронзу». Еще одну награду, уже из серебра, в копилку сборной положил футболист **Alex** из Санкт-Петербурга – не по зубам ему оказался немец **Styla**. В шаге от медалей по ***Counter-Strike*** оступился столичный клан **Virtus.pro**, проиграв в полуфинале казахам. Главный же командный кубок WCG 2005 достался США, Россия заняла седьмое место. В следующем номере тебя ждет подробный репортаж с мероприятия.

Ищи видео о WCG на диске!

ОСЕННИЙ КУБОК ASUS



В последние выходные ноября в Москве состоялся ставший уже привычным турнир **ASUS Open Cup**, в этот раз расширившийся уже до девяти дисциплин. Наибольшее внимание болельщиков привлекла номинация **Counter-Strike Masters**, в которой участвовали представители России, Украины, Беларуси, Латвии и Молдовы. Основными претендентами на победу считались **x4team** из Питера, **CSKA** из Москвы, а также столичная сборная солянка **HighTime**, состоявшая из четырех «Виртусов» и призванного на один турнир бойца с ником **Romashka**. Однако задавали темп матчам вовсе не перечисленные звезды, а киевляне из команды **A-Gaming**. Успешно пройдя две групповые стадии, гости из ближайшего зарубежья оставили не у дел сначала x4 (16:3 на de_train), а в матче за главный приз в размере 50000 рублей – клан **Rush3D**. В дуэльных стрелялках как обычно зажигал **Cooller**, заняв первое место в дисциплине ***Quake 4*** и второе – в ***Quake III Arena***, уступив лишь **Evil**’у в финале. И уже совсем предсказуемыми получились результаты ***Warcraft III*** – свой уже пятый по счету кубок ASUS выиграл **Deadman**.



Сдвоенный номер 13 декабря цена 120р.

Журнал еще не продается в вашем любимом клубе? Тогда срочно говорите директору клуба, что у нас для него выгодное предложение по распространению! А вам за старания (если работа с клубом будет налажена) мы обязательно сделаем какой-нибудь приятный подарок. Ждем ваших писем на david@cyber-sport.ru.

ЧИТАЙ ЖУРНАЛ PRO ГЕЙМЕРОВ



В декабрьском номере:

На страницах:

- горячие репортажи с WCG 2005 и ASUS Autumn
- взгляд на Quake 4 глазами киберспортсмена
- Гоблин рассказывает о былых забугах в Quake
- интервью Sustaka, Mike's Nook и все чемпионы WCG

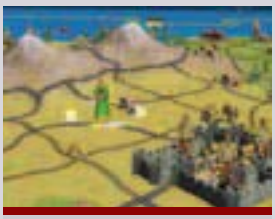
На DVD:

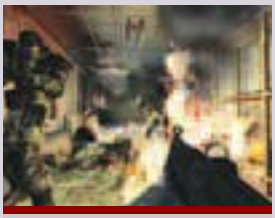
- эксклюзивное видео с WCG 2005 и ASUS Autumn
- лучшие мувики с фрагами и UODы StarCraft: Broodwar
- видеоуроки Counter-Strike, Warcraft III и Quake 4
- все патчи и моды необходимые для игры в Интернете

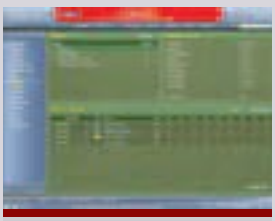
Спрашивайте в компьютерных клубах России и СНГ, а также в московской сети Подробности на сайте www.cyber-sport.ru


Call Of Duty 2


City Of Villians


Sid Meier's Civilization IV


F.E.A.R.


Football Manager 2006


Harry Potter and the Goblet of Fire

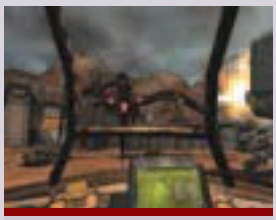
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

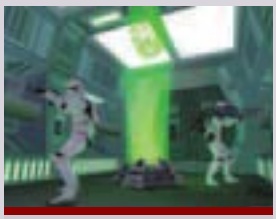
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ОКТЯБРЬ – НОЯБРЬ 2005 ГОДА

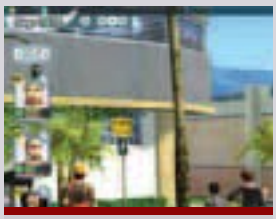
Название игры	Издатель
23 – 29 октября	
01. Age of Empires III	**Microsoft**
02. Civilization IV	**2K Games**
03. Call of Duty 2	**Activision**
04. Civilization IV Special Edition	**2K Games**
05. QUAKE 4	**Activision**
06. F.E.A.R.	**Vivendi Universal Games**
07. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
08. Call of Duty 2 Collectors Edition	**Activision**
09. The Sims 2	**Electronic Arts**
10. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
30 октября – 5 ноября	
01. Civilization IV	**2K Games**
02. Age of Empires III	**Microsoft**
03. Star Wars Battlefront II (CD)	**LucasArts**
04. Call of Duty 2	**Activision**
05. City of Villians	**NCsoft**
06. Star Wars Battlefront II (DVD)	**LucasArts**
07. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
08. The Sims 2	**Electronic Arts**
09. World of Warcraft	**Vivendi Universal Games**
10. Civilization IV Special Edition	**2K Games**

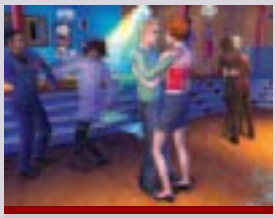
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ОКТЯБРЬ 2005 ГОДА

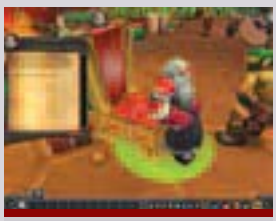
6 – 12 ноября	
01. Age of Empires III	**Microsoft**
02. Football Manager 2006	**SEGA**
03. Call of Duty 2	**Activision**
04. Civilization IV	**TAKE 2**
05. The Movies	**Activision**
06. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
07. Star Wars Battlefront II	**LucasArts**
08. The Sims 2	**Electronic Arts**
09. Harry Potter and The Goblet of Fire	**Electronic Arts**
10. QUAKE 4	**Activision**
13 – 19 ноября	
01. Age of Empires III	**Microsoft**
02. Football Manager 2006	**SEGA**
03. Call of Duty 2	**Activision**
04. Civilization IV	**TAKE 2**
05. The Movies	**Activision**
06. The Sims 2: Nightlife	**Electronic Arts**
07. The Sims 2	**Electronic Arts**
08. Harry Potter and The Goblet of Fire	**Electronic Arts**
09. QUAKE 4	**Activision**
10. Star Wars Battlefront II	**LucasArts**


Quake 4


Star Wars Battlefront II


The Movies


The Sims 2 Nightlife


World of Warcraft


Age of Empires III

Под новый, 2006 год на вершине рейтингов продаж по обе стороны Атлантики обосновались два жанра: стратегия и шутер. Пока ***Civilization IV*** мутузила ***Age of Empires III***, ***Call of Duty 2*** крутил фиги ***QUAKE 4*** и с опаской поглядывал в сторону ***Star Wars Battlefront II***. Уж прости меня за чрезмерно образное мышление. Сам понимаю, что никакие фиги шутер крутить не в состоянии, но так хочется показать остервенение, с которым издатели боролись за доллары и фунты геймеров. Надо признать, Age of Empires III продается лучше Civilization IV, хотя по качеству серьезно уступает. QUAKE 4 не без труда, но заборол ***F.E.A.R.***, хотя ни на йоту не превосходит последний. А вот аркада ***Harry Potter and The Goblet of Fire*** на удивление средненько стартовала в чарте Великобритании. Обычно игра о Гарике и его товарищах оккупирует первую строку рейтинга продаж на месяц-другой, а тут нате вам – всего лишь 9 место. С другой стороны, прогуляйтесь на **GameRankings.com** и проверьте оценки критиков, данные The Goblet of Fire, – волосы на голове дыбом станут. Худшая часть серии. Так что читай книги о Гарри, смотри фильмы о Гарри, но не связывайся с играми о Гарри (если тебе, конечно, не 12 лет).

Star Wars Battlefront II на время выгнал из TOP 10 своего главного конкурента – ***Battlefield 2***. Впрочем, это не надолго. Адд-он ***Battlefield 2: Special Forces*** без труда докажет, кто здесь главный в лесу. Такие вот нешуточные войны вели игры за твое внимание, уважаемый геймер. Надеюсь, ты не сдался и купил-таки ***The Movies***? Очень рекомендуем.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Январь – март 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
25 to Life	Shooter	18 января 2006
American Conquest: Divided Nation	Strategy	23 января 2006
Bad Day L.A.	**Action**	**I квартал 2006**
Battleground Europe: World War II Online	Action	Февраль 2006
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	Февраль 2006
City of the Dead	Shooter	I квартал 2006
Commandos Strike Force	**Shooter**	**Январь 2006**
Desperados 2: Cooper's Revenge	Strategy	I квартал 2006
Dynasty Warriors 4 Hyper	Action	Декабрь 2005
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	MMORPG	Февраль 2006
El Matador	Shooter	I квартал 2006
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Strategy	14 февраля 2006
Fear Factor: Unleashed	Adventure	Февраль 2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Shooter	Январь 2006
Ghost Wars	Strategy	I квартал 2006
Girlzz	Simulation	I квартал 2006
Gods and Heroes	RPG	Февраль 2006
Half-Life 2: Aftermath	**Shooter**	**Февраль 2006**
Heart of Empire: Rome	Strategy	10 февраля 2006
Heavyweight Thunder	Sports	Январь 2006
Heroes of Might and Magic V	**Strategy**	**I квартал 2006**
Hitman: Blood Money	**Action**	**Январь 2006**
Jaws Unleashed	Action	Январь 2006
Just Cause	Action	Январь 2006
King's Quest Compilation	Adventure	Январь 2006
Knights of the Temple 2	Action	Декабрь 2005
Left Behind: Eternal Forces	Strategy	25 декабря 2005
Leisure Suit Larry Compilation	Adventure	Январь 2006
L.A. Rush	Racing	Декабрь 2005
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action	Февраль 2006
Monster Madness	Action	I квартал 2006
Paradise	Adventure	Февраль 2006
ParaWorld	Strategy	I квартал 2006

Название	Жанр	Дата выхода
Playboy: The Mansion – Private Party	Simulation	Декабрь 2005
Police Quest Compilation	Adventure	Январь 2006
RF Online	MMORPG	I квартал 2006
Rise & Fall: Civilizations at War	Strategy	I квартал 2006
Scarface: The World is Yours	Action	I квартал 2006
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	I гквартал 2006
Silent Hunter 4	Simulation	I квартал 2006
Space Quest Compilation	Adventure	Январь 2006
Stargate SG-1: The Alliance	Shooter	Февраль 2006
Star Wars: Empire at War	Strategy	Февраль 2006
Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"	Action	Февраль 2006
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Action	I квартал 2006
SUN: Soul of the Ultimate Nation	MMORPG	I квартал 2006
Tabula Rasa	MMORPG	15 февраля 2006
The Apprentice	Adventure	Февраль 2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	**RPG**	**21 марта 2006**
The Godfather	Action	I квартал 2006
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	**Strategy**	**I квартал 2006**
The Sims 2: Open For Business	Simulation	I квартал 2006
TOCA Race Driver 3	**Racing**	**Февраль 2006**
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	**Shooter**	**Февраль 2006**
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Shooter	I квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell 4	**Action**	**I квартал 2006**
Tony Hawk's American Wasteland	Sports	Декабрь 2005
Torino 2006	Sports	Январь 2006
True Crime: New York City	Action	I квартал 2006
Tycoon City: New York	Simulation	Февраль 2006
Wildlife Park 2	Simulation	I квартал 2006
Winter Sports	Sports	Февраль 2006
World War II Combat: Road To Berlin	Shooter	Март 2006
WWII Tank Commander	Action	10 января 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	I квартал 2006
Diver: Deep Water Adventures	Биарт	Не объявлен	Simulation	Февраль 2006
Enosta	Kvazar Studio	Акелла	RPG	IV квартал 2005
Ex Machina	Таргем	Бука	Action	Декабрь 2005
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	декабрь 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	I квартал 2006
Rat Hunter	Secret Sign	Руссобит-М	Shooter	I квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	I квартал 2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	I квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG 2006	
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	I квартал 2006
Ликвидатор 2	Parallax Arts	Руссобит-М	Shooter	Декабрь 2005
Магия крови	SkyFallen Entertainment	1С	RPG	IV квартал 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1С	Adventure	IV квартал 2005
Ночной дозор Racing	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	15 декабря 2005
Отель "У погибшего альпиниста"	Electronic Paradise	Akella	Adventure	I квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Утопия Сити	Parallax Arts	Руссобит-М	Shooter	Декабрь 2005


GAMELAND AWARD 2
www.gamelandaward.ru
НАЧИНАЕТСЯ ПОСАДКА НА ПОЕЗД
“МОСКВА - GAMELAND AWARD 2”
СЛЕДИТЕ ЗА РАСПИСАНИЕМ!



☑ ПРОГОЛОСУЙТЕ!

Отдайте свой голос за одного из претендентов в каждой номинации, вырежьте купон и пришлите в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.
Судьба вашей любимой игры в ваших руках!

ЛУЧШАЯ PC-ИГРА

- ☐ Адреналин. Экстрим шоу
- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Бригада E5: Новый альянс
- ☐ Вивисектор. Зверь внутри
- ☐ Восточный фронт
- ☐ Звездные волки 2
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Корсары 3
- ☐ Магия крови
- ☐ Мор. Утопия
- ☐ Ночной Дозор
- ☐ Серп и молот
- ☐ Стальные монстры
- ☐ Parkan 2
- ☐ Xenus. Точка кипения

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

- ☐ Адреналин. Экстрим шоу
- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Сфера: Мир Избранных
- ☐ Massive Assault : Сетевые Войны

ЛУЧШАЯ RPG

- ☐ Корсары 3
- ☐ Магия Крови
- ☐ Мор. Утопия
- ☐ Xenus. Точка кипения

ЛУЧШАЯ ТАКТИКА

- ☐ АЛЬФА Антитеррор
- ☐ Бригада E5: Новый альянс
- ☐ Звездные волки 2
- ☐ Ночной Дозор
- ☐ Серп и молот

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

- ☐ Блицкриг 2
- ☐ В тылу врага: Диверсанты
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Периметр: Завет Императора
- ☐ Стальные монстры
- ☐ Massive Assault : Расцвет лиги

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2006 г.

(впишите три игры, созданных в России и СНГ, выхода которых вы ждете в следующем году)

ЛУЧШИЙ FPS

- ☐ Вивисектор. Зверь внутри
- ☐ Восточный фронт: Неизвестная война
- ☐ Метро-2
- ☐ Parkan 2

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

- ☐ Адреналин. Экстрим шоу
- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Восточный фронт: Неизвестная война
- ☐ Корсары 3
- ☐ Магия крови
- ☐ Massive Assault : Расцвет лиги
- ☐ Xenus. Точка кипения

ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ

- ☐ Блицкриг 2
- ☐ Звездные волки 2
- ☐ Казаки II: Наполеоновские войны
- ☐ Корсары 3
- ☐ Parkan 2

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PS 2

- ☐ Destroy All Humans
- ☐ King Kong
- ☐ Syberia 2
- ☐ The Punisher

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ НА PC

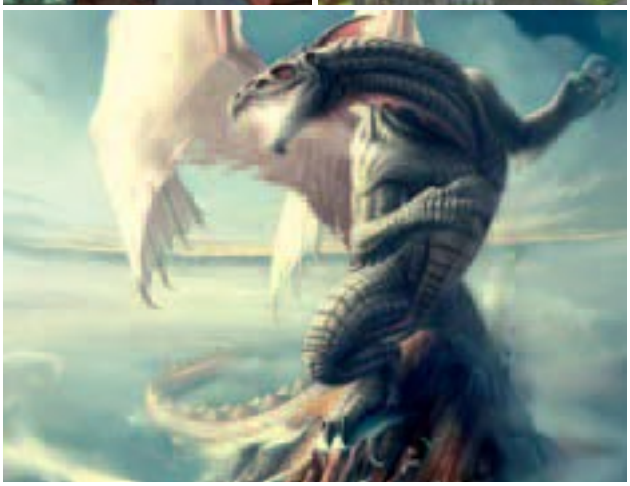
- ☐ Земля 2160
- ☐ Принц Персии: Схватка с судьбой
- ☐ Cold Fear
- ☐ Doom 3
- ☐ Myst 5: End of Ages
- ☐ Playboy: The Mansion
- ☐ Rome : Total War
- ☐ Scrapland: Хроники Химеры
- ☐ Sid Meier's Pirates!
- ☐ Splinter Cell: Теория хаоса
- ☐ Syberia 2
- ☐ Settlers: Наследие королей
- ☐ Warhammer 40.000: Dawn of War

GAMELAND AWARD

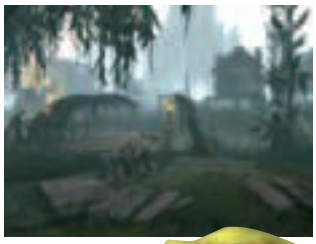
Победители будут объявлены на Церемонии GAMELAND AWARD 2 в феврале 2006 г.















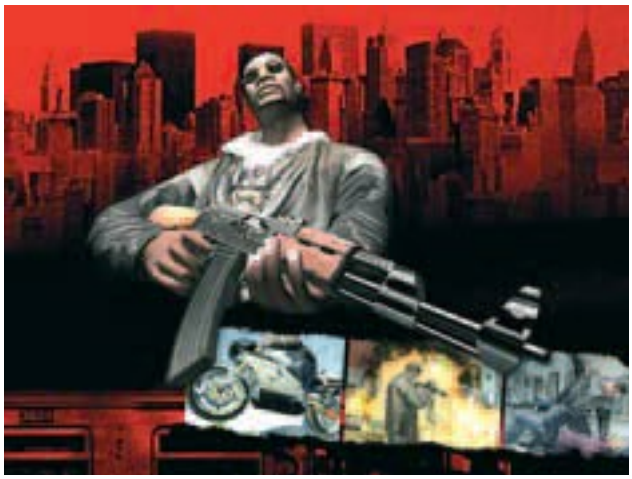




















ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



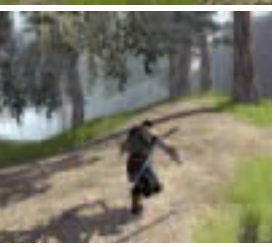
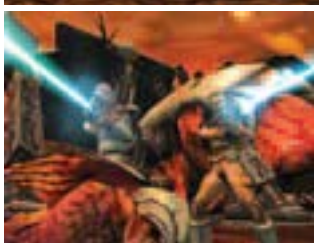



Hearts of Iron 2 – Doomsday	64
The Lost Crown	64
Neverwinter Nights 2	66
Warhammer: Mark of Chaos	68
Rise & Fall: Civilizations at War	70
True Crime: New York City	72
Galactic Civilizations II: Dread Lords	74
Maelstrom	76
ToCa Race Driver 3	78
Battlestations: Midway	82
Savage 2: A Tortured Soul	84
Tabula Rasa	86
RF Online	88
Diver: Deep Water Adventures	92
Mage Knight: Apocalypse	94








ЧТО МЫ ВИДИМ НА ГОРИЗОНТЕ?..

В этот раз мы завалены новинками до самых ушей, поэтому и раздел рецензий раздулся раза в полтора – как минимум. Тем не менее, на горизонте маячит пара-тройка игр, о которых мы никак не могли умолчать.

Neverwinter Nights 2 – продолжение (ты наверняка тоже догадался об этом, увидев цифру «два» в названии) одной очень известной и замечательной RPG. Тебе (как и нам) тоже не хватает старых добрых «ролевушек» по D&D? Тогда возрадуйся: счастье грядет. За традиционными обещаниями «как минимум в два раза больше, лучше и приятнее» просматривается потенциальный хит.

Про ***Rise & Fall*** мы пишем вот уже во второй раз – а она все не выходит, и не выходит. Обидно! Ведь если судить по скриншотам и просочившемуся в Интернет видео, нас ожидает едва ли не самая красивая стратегия за всю историю компьютерных игр. И оригинальных идей там – выше крыши. Студия, работавшая над игрой закрылась, но издатель полон решимости выпустить R&F. Скрещиваем пальцы на удачу!

True Crime помнишь? Ту самую, которая «как ***GTA***», только кривая и страшная. Делают, оказывается, вторую часть – ***New York City***. Говорят, игра наконец-то обретет человеческое лицо, а к озвучке привлекут самого Микки Рурка. А вдруг получится приличный продукт?..

Battlestations: Midway будет хорошим подарком для тех, кто любит море, но осваивать сложный симулятор не готов. Морские просторы можно бороздить, нажимая всего две-три кнопки.

И под конец – ***Tabula Rasa***. Новый проект **Ричарда Гэрриотта** (Richard "Lord British" Garriott) обрел новое лицо – игра явно меняется к лучшему. Дождаться бы выхода...

THE LOST CROWN

НЕ БУДИ ЛИХО, ПОКА СПИТ ТИХО...

БОЙСЯ!!!

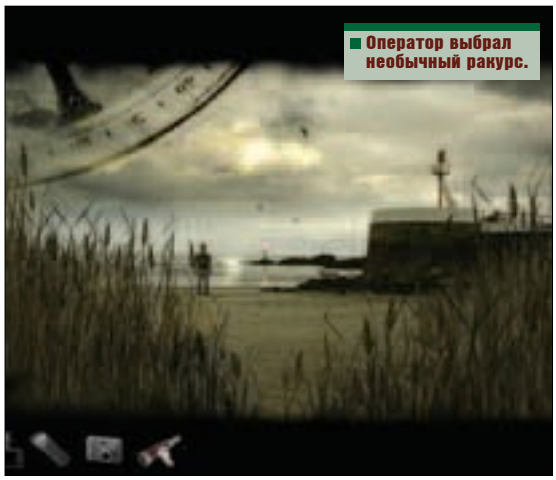


Историй о призраках Darkling Room набралась не только от сэра Боакса. Команда провела немало времени в поездках по Англии с настоящими (sic!) «охотниками за привидениями». На официальном сайте игры (www.thelost-crown.co.uk) представлен список средств, используемых Найджелом для общения с потусторонним миром. Описывая некоторых из них, разработчики делятся впечатлениями от собственной «охоты»!

Бывалые люди знают три признака потустороннего контакта: внезапный холод, беспричинный страх и стойкое ощущение чужого присутствия, хотя никого живого рядом нет. Правда, почувствовать что-либо из перечисленного в игре ***The Lost Crown*** не удастся. **Джонатан Боакс** (Jonathan Boakes) вообще не доверяет чувствам. Общаться и бороться с призраками он предлагает посредством современных технологий.

Пусть тебя не смущает незнакомый коллектив **Darkling Room**, ведь возглавляет команду старина Боакс. Едва ли не в одиночестве он создал «леденящие душу» игры ***Dark Fall: The Journal*** и ***Dark Fall II: Lights Out***, а теперь вот взялся за новую историю о привидениях, только уже в тандеме с профессиональными программистами, дизайнерами и звукорежиссерами.

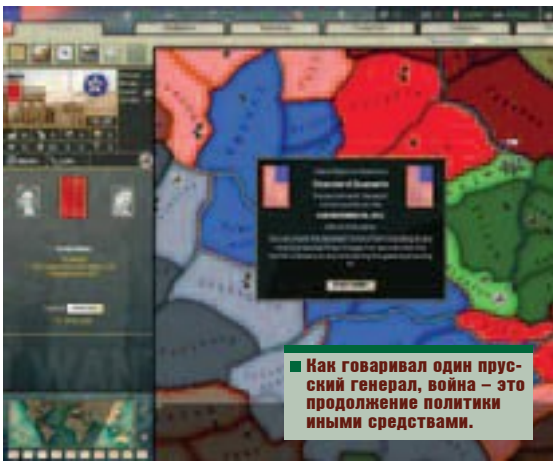
На этот раз судьба забросит нас в маленький английский городок, уютно раскинувшийся на морском берегу. Некогда спокойное и процветающее поселение, как водится, стало зловещим и пугающим. Череда странных исчезновений и загадочных убийств поселила страх в душах жителей и начисто вытравила оптимизм. Однако с аборигенами придется подружиться.



Оператор выбрал необычный ракурс.

Общение с местными станет одним из способов добычи информации для Найджела Денверса, главного героя The Lost Crown. Правда, разработчики честно предупреждают: далеко не все горожане захотят точить лясы с незнакомцем. Что не удалось выведать у живых, придется узнавать у мертвых. Нам обещают впечатляющий набор самых разнообразных средств обнаружения призраков и контакта с ними.

Тридцать часов общения с потусторонним миром – аттракцион не для слабонервных. Но можно ли от него отказаться, когда Darkling Room предлагает действия от первого и третьего лица, прогулки по дневному и ночному городу, а также охоту на привидений в реальном времени? Ответ очевиден!



Как говаривал один прусский генерал, война – это продолжение политики иными средствами.

HEARTS OF IRON 2 - DOOMSDAY

ВЕСЬ МИР В ТРУХУ

Hearts of Iron 2 (в наших краях более известная как ***«День Победы 2»***) от шведской **Paradox Interactive** – настоящая Мекка для любителей военно-исторических варгеймов. Если первая часть была просто отличной игрой, то вторая – почти эталон из парижской Палаты мер и весов. Огромное количество возможностей, удобство управления, классный дизайн, неглупый ИИ, увлекательный многопользовательский режим – вот неполный список достоинств проекта. Главная же прелесть игры в том, что кухонно-интеллигентские споры можно было решить самым гуманным и бескровным способом. Считаешь, что можно было обойтись без тоталитарного строя, ускоренной индустриализации, пакта Риббентропа-Молотова и репрессий армейских верхов? Получи в распоряжение СССР образца 1936 года и докажи свою правоту на деле. Посмотрим, что ты будешь утверждать, когда серая волна блицкрига ударится об уральские горы.

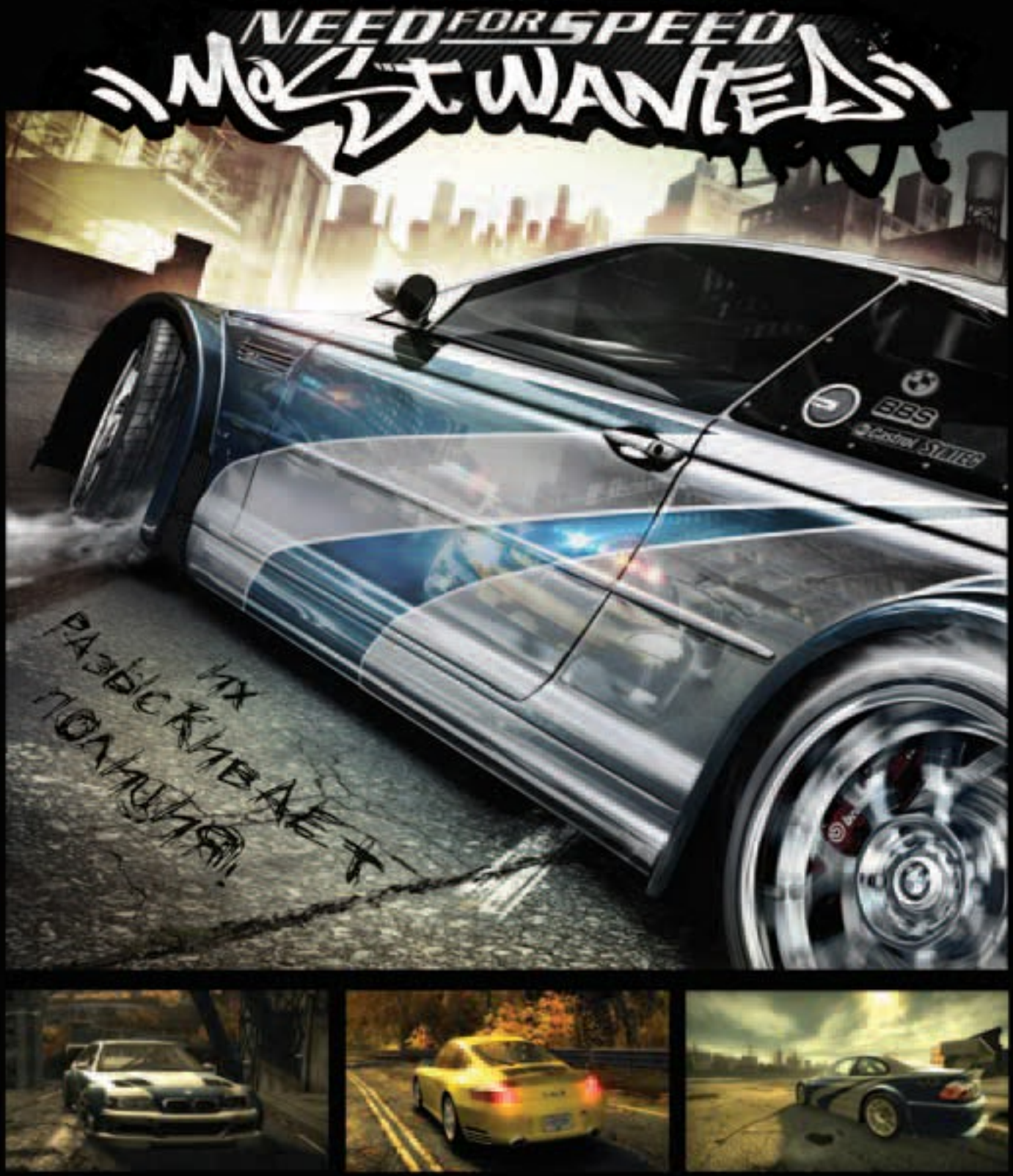
38-Я ПАРАЛЛЕЛЬ

В stand-alone (не требует наличия оригинала) дополнении ***Hearts of Iron 2 – Doomsday*** нас ждет слегка измененный сценарий Второй мировой с возможностью альтернативных концовок и продленное до 1953-го года время действия игры. В течение этих шести лет, которых нам так не хватало ранее, можно следовать учебнику истории и посмотреть своими глазами на Арабо-израильский конфликт и Корейскую войну, а можно и развязать Третью мировую. Благо, средства для этого предусмотрены – вертолеты, реактивные МиГи, атомные пушки и прочий военный фетиш начала 50-х. Оружием, кстати, теперь можно торговать со своими союзниками – мелочь, а приятно. Обещают доработать ИИ и систему присоединяемых к дивизиям батальонов. В качестве бонуса – мощный редактор сценариев. Насладиться всем этим будет дозволено в апреле следующего года.

СТАХАНОВЦЫ



Стокгольмская студия Paradox Interactive – один из «главных» разработчиков варгеймов в мире. Помимо серии *Hearts of Iron*, в ее недрах были разработаны другие довольно известные и популярные игры, такие как: *Europa Universalis, Crusader Kings, Two Thrones, Knights of Honor, Victoria и Diplomacy.*



WWW.SOFTCLUB.RU

НОЯБРЬ 2005

PC CD-ROM SOFTWARE

PlayStation.2

PSP

Available on PlayStation®2 Computer Entertainment System and PSP™ (PlayStation®Portable) System

EA



Текст: Владислав Карнаухов



Обрати внимание на тени. А ведь это очень ранний билд...



Красиво, правда? Любой другой дом в игре будет выглядеть не хуже.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не обявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com/nwn2
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

NEVERWINTER NIGHTS 2

ЗИМЫ НЕ БУДЕТ

***Neverwinter Nights*, без сомнения, принадлежит к играм, которые не нуждаются в представлении. Преемник легендарной серии *Baldur's Gate*, основанный на третьей редакции правил D&D, снабженный мощнейшим редактором всего и вся, два полновесных адд-она – все это должно было потрясти ролевое сообщество. На деле же NWN напоминала рыцаря, спотыкающегося под тяжестью собственных доспехов. Тем не менее, успех сопутствовал разработчикам, и решение насчет продолжения приняли достаточно оперативно.**



ОТ СОЗДАТЕЛЯ...

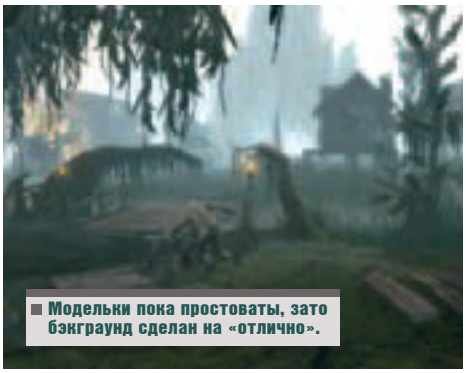
Напомню, что первую часть игры разрабатывала краснознаменная компания **BioWare**. Бравые канадские парни и в этот раз будут держать руку на пульсе проекта, однако непосредственно разработкой займется студия **Obsidian Entertainment**. Во главе компании стоит легендарный **Фергюс Уркхарт** (Fergus Urquhart), подаривший нам гениальную ролевую сагу ***Fallout***; графика в надежных руках **Марка Холмса** (Mark Holmes), отвечавшего за визуальную часть оригинальной NWN; продюссирует проект **Даррен Монахан** (Darren Monahan), ответственный за ***Icewind Dale*** и ***Baldur's Gate: Dark Alliance***. Серьезные люди!

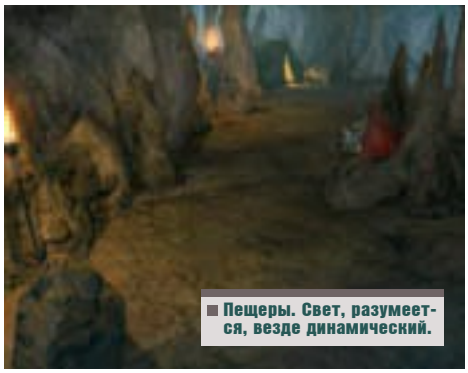
НЕИЗВЕСТНЫЕ ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ

Основной упор делается на режим одиночной игры. В многочисленных интервью авторы подчеркивают, что их основной целью является создание сложного нелинейного сюжета. Да, однопользовательская кампания по-прежнему основана на принципе «спаси мир», но дизайнеры из кожи вон лезут, чтобы придумать что-нибудь эдакое. К «эдакому» можно отнести то, что в этот раз ты (то есть главный герой) – вовсе и не герой, а так, просто мимо проходил. И только благодаря твоей смелости и благородству – или, наоборот, леденящим кровь злодействам – мир узнает о твоем существовании. Какой путь избрать – решать тебе одному.

В крестовом походе против Древнего Зла (это задачка, естественно, для положительного героя; цели и мотивы «плохиша» авторы пока не раскрывают) тебе будут помогать три

Ты сможешь создавать свои собственные игровые модули или загружать заинтересовавшие тебя из Интернета


Модельки пока простоваты, зато бэкграунд сделан на «отлично».


Пещеры. Свет, разумеется, везде динамический.

МАССИВНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР



В интервью сайту GameSpy (www.gamespy.com) главный дизайнер игры Фергюс Уркхарт (Feargus Urquhart) признался, что концепция мультиплеера пока не определена. Однако сотрудники Obsidian внимательным образом изучают популярные MMORPG-игры и «берут на карандаш» интересные идеи. Похоже, нас ожидают очередные сюрпризы…

помощника. Каждый из них преследует свои личные цели, но развитие отношений с ними повлияет на сюжет в целом.

Кстати, никакого переноса персонажей из ***NWN*** или адд-онов не предвидится. В ***NWN 2*** нам расскажут новую историю о новых героях – война городов Невервинтер и Лускан и последовавшие за этим события навсегда остались в прошлом.

ТЕХНИКА

Вторая часть NWN базируется на том же движке *Aurora*, что и первая. Однако времени прошло немало, и Aurora превратилась в *Electron*, который умеет все, что нужно: тут тебе и DirectX 9.0c (то есть шейдеры третьей версии), и погодные эффекты, и триста тысяч полигонов на модель, и смена дня и ночи. Игра, кстати, будет прекрасно чувствовать себя на компьютерах с двухядерными и 64-разрядными процессорами, так что имеет смысл задуматься об апгрейде, если ты его еще не сделал.

Как и ранее, движок полностью расширяемый и настраиваемый. Ты сможешь создавать свои модули или загружать заинтересовавшие тебя «приключения» из Интернета. Разумеется, планируется ведение рейтинга пользовательских модов, тематические сообщества и так далее – без поддержки фаны не останутся.

В основе геймплея лежат правила D&D версии 3.5. Развивать героя позволено до 20 уровня (что весьма и весьма серьезно по меркам D&D). Как заявляют разработчики, это сделано для отладки и соблюдения баланса. Добавим, что сия особенность облегчит создателям и работу над адд-оном, который, мы уверены, не заставит себя долго ждать.

Вместе с игрой будет поставляться мощнейший редактор. Obsidian не разменивается по мелочам: с помощью этого инструментария ты сможешь в прямом смысле слова творить миры. Настройке подлежит буквально все – от типа земли под ногами до раскраски интерфейса и вещей в инвентаре.



ЖДЕМ-ЖДЕМ-ЖДЕМ

На сегодня пока все. Полагаю, мы еще напишем об этом интереснейшем проекте, ведь новые детали появляются чуть ли не каждый день. Эпическая ролевая игра по правилам D&D – не то событие, которое можно позволить себе пропустить. А чтобы скрасить ожидание, можно пока и в первую часть переиграть, глядишь, и время пролетит незаметно.

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

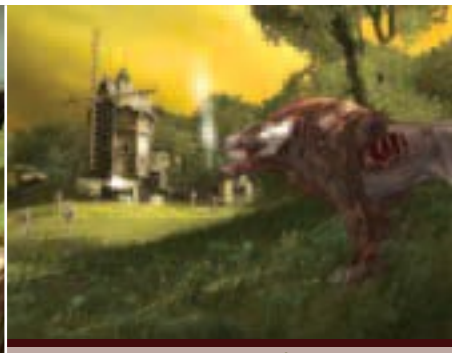


Мир Фаэрун (Faerun), в котором развернутся действия ***Neverwinter Nights 2***, – лишь малая часть вселенной **Forgotten Realms**, одной из самых детально проработанных фэнтезийных вселенных. Своя мифология, история, культура, детальнейшие справочники, регламентирующие каждую мелочь, – «волшебники» из **Wizards of the Coast** потрудились на славу. Если ты желаешь поближе познакомиться с этим интереснейшим местом, начни свое путешествие отсюда: www.wizards.com/default.asp?x=dnd/fr/welcome.


Принять участие в свалке? Или подобрать мешок да тихонько свалить?


Экие милашки...





■ Таких вот песиков заводят себе адепты хаоса.



■ Знаменосцы поднимают боевой дух рядовых воинов.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy / Wargame
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Hometek
РАЗРАБОТЧИК
Black Hole Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.namco.com/games/warhammer
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2006 года

Текст: Михаил Бузенков

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

Мы продолжаем разговор о стратегии с большой буквы "W". За время, прошедшее с нашего анонса (в прошлом номере), разработчики из Black Hole хорошенько потрудились над игровым процессом. Результат их работы следует признать неожиданным и интересным.

К релизу ***Armies of Exigo*** в прошлом году мы готовились спокойно – знали, что нас ожидают добротная графика и геймплей как в ***Warcraft 3***. Венгры даже не стремились никого удивить и изо всех сил налегали на привычные элементы. С ***Warhammer: Mark of Chaos*** все иначе. За высоким уровнем графики никто не гонится. И так все есть. Красивыми картинками нас балуют постоянно, да и на видеоролики создатели не скупятся. Но самое важное кроется у игры внутри, под самым сердцем.

Уже после первого показа Mark of Chaos на **E3** авторы дали понять – ничего привычного и замкнутого в рамках одного жанра мы не увидим. Но то были лишь намеки, а теперь подоспели и факты. С грацией военного хирурга в пятом колене разработчики расправились с хозяйственной частью. Фермы, шахты и лесопилки перешли на самообеспечение. Тебе лишь потребуется отыскать их на карте и захватить. Добытые кровью ресурсы сотрудники **Black Hole** предлагают потратить на улучшение боевых качеств юнитов. Строительству отводится и вовсе роль эпизодическая. По мере прохождения кампании или сражения в мультиплеере твоя столица обрастет десятками маленьких домиков, появятся городские стены. В случае чего в зданиях можно спрятать лучников и обстрелять противника в самый неожиданный для него момент. Но это чистой воды эстетство. Ведь есть же башни с бойницами – кому в таком случае нужны домики?

Mark of Chaos – игра, настроенная радикально. Кровавая заруба десятков, а то и сотен юнитов уже в самом начале поединка – это нам обещают в первую очередь. Остальные пункты обязательной программы, в том числе и комплектование армии, упрощены донельзя.

Многие сравнивают Warhammer: Mark Of Chaos с ***Rome: Total War***. Игры действительно чем-то похожи. Вот только **The Creative Assembly** свой шедевр уже выпустила, а Black Hole еще долгие месяцы будет убеждать нас в том, что ждать Mark of Chaos действительно стоит.

Кровавая заруба сотен юнитов уже в самом начале поединка – это нам обещают в первую очередь

БОЛЬШАЯ БУКА



■ Юниты в *Mark of Chaos* отличаются не только цветом физиономий и размером бицепсов, но и ростом. Чем выше боец, тем опаснее он кажется врагу. Например, при виде тридцатифутового демона малыши будут разбегаться кто куда.

NeUrO









МЫСЛЬЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЬЮ МОЖНО УБИТЬ.

Трёхмерный шутер – приквел лучшего Российского космосима.
Узнайте, что было до Homeplanet!

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HOMEPLANET

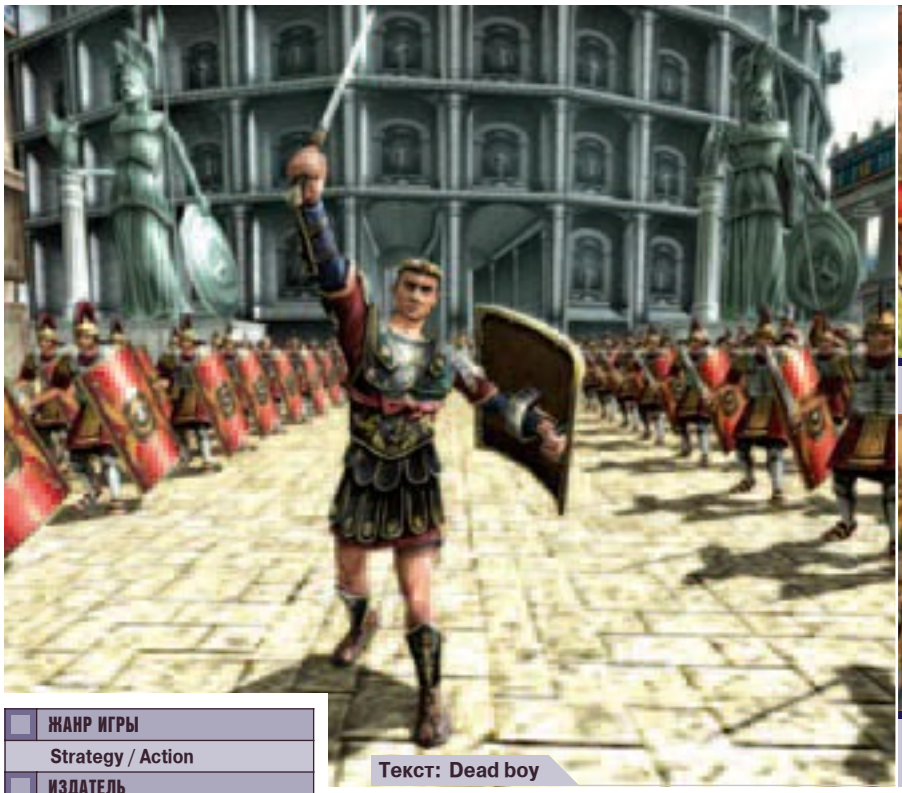
«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».
- Страна игр №11, 2005

«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»
- PC игры №7, 2005

REVOLT GAMES

Русс

© 2005 «Revolt Games». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-М». Все права защищены.





■ Клеопатра очаровывает вражескую пехоту своим огромным... мечом.



■ В рядах персов обязательно появятся «бессмертные». Экипировку этих вояк историки обсуждают до сих пор.

Текст: Dead boy

ЖАНР ИГРЫ
Strategy / Action
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
РАЗРАБОТЧИК
Stainless Steel Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.stainlesssteelstudios.com/Rise.html
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2006 года

Ищи видео на диске!



RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

ВСЕ БЕРУТ КЛЕОПАТРУ

История человечества по-прежнему беспокоит главную движущую силу компании Stainless Steel Studios – Рика Гудмана (Rick Goodman). Сначала он скрещивал *Civilization* с *Age of Empires* – получилась *Empire Earth*. Теперь хватает все, что попадается под руку, и смешивает со стратегией в совершенно невероятных пропорциях. Стоит ли удивляться, что *Rise&Fall: Civilizations at War* на классическую RTS совсем не похожа?

БАРСКОЕ ДЕЛО

В ***Rise&Fall*** встретились и поженились стратегия в реальном времени, экшен от третьего лица и, кажется, самые жестокие сцены из кинофильма «Храброе сердце». В смертельной схватке на одном экране сходятся десятки бойцов. Прибегают упитанные слоники, верблюды и прочая боевая живность. Они топчут пехоту, исторгают гневные крики. По заказу из ближайших мастерских привозятся совершенно безумные осадные механизмы. Ты бы видел, что творит Архимедов Коготь! Огромный крюк с угрожающим свистом летит в сторону вражеской крепости и цепляется за стену. А затем несколько мускулистых молодцов тянут его, что есть мочи. Это чудное устройство разработчики подсмотрели в учебниках истории, правда, там его использовали против флота (греки испытали Архимедов Коготь на римлянах еще в 213 году до нашей эры).

Герои тоже не прочь поразмяться. Красавец-мужчина Александр Македонский играючи управляется с огромным луком. С его помощью герой отправляет на встречу с Аидом до пяти супостатов разом. А если дело доходит до мордобоя, Саша выхватывает меч и рубит вражину с плеча. Клеопатра действует более тонко, по-женски. Изящно покачивая загорелыми бедрами, египетская царица доводит вражескую пехоту до обморока (слоны на дешевый трюк не ведутся), а затем приканчивает несчастных изогнутым клинком. В нужный момент можно переселиться в тушку античного чемпиона и собственноручно раздать врагам на орехи – в лучших традициях ***Prince of Persia***. Жаль, пески времени не подвезли.

За геройские выкрутасы придется расплачиваться так называемыми очками славы. Добыть вожделенный ресурс помогут не только

Возможность уничтожить любое препятствие открывает ряд интересных способов вести атаку и оборону


Без барабанщика рабы отказываются пускать судно на таран.


Поединки гладиаторов прославят (думай об очках славы) твой город.

острые клинки и умение складывать тушки врагов аккуратными кучками, но и строительство зданий. Славу можно пустить в обход геройского аппетита и потратить, например, на новые технологии или наем советников. Умные, убеленные сединами дядьки (по 18 физиономий на каждую расу), вопреки предназначению, дельного совета не дадут, зато обеспечат твой город разнообразными бонусами и улучшениями.

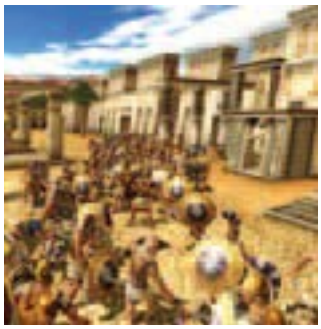
Морские сражения достойны отдельного разговора. И даже не потому, что графический движок *TITAN 2.0* передает сразу несколько оттенков морской воды: от мутно-синего до голубого (много ли стратегий могли таким похвастаться?). Корабли – деревянные от бака до юта – чертовски хорошо горят. И совершенно не «стесняются» тонуть прямо у нас на глазах. Пылающие мачты, щепки, дым коромыслом. Команда прыгает с бортов красиво – на твердую «пятерочку».

ЗЕМЛЯ И ВОЛЯ

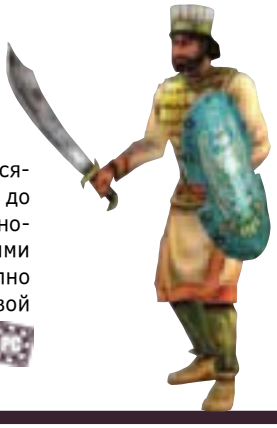
Слава, как ресурс, встречается в игровом мире довольно часто, только называется она по-разному: честью, верой, а иногда и просто опытом. Но нестандартная формулировка подкупает. А вот золото в игре, которая хочет казаться сплошь новаторской, выглядит лишним ресурсом. Разработчики, похоже, понимают это не хуже нашего и отвлекают внимание концепцией территорий. В классических стратегиях земля интересна игроку, покуда есть шахты. Добряк Рик эксплуатирует целину по полной программе. Захваченные города и форпосты приносят доход и славу даже после истощения ресурсов. Кроме того, каждый барак от Каира до Афин принимает заказы только на одного античного крепыша. В Rise & Fall бойцы гибнут сотнями. Восстановить потери «на лету» и тотчас перегруппироваться смогут только владельцы дюжины поселений. На битвах за территории разработчики и строят игровой процесс. Вот только мне решительно непонятно, зачем им понадобилось золото? В той же ***Z*** постройка войск ограничивалась по времени – и никакого золота.

До выхода игры остались считанные месяцы. Между тем разработчики доводят до ума управление героями и клепают однопользовательские миссии стахановскими темпами. В нашей редакции полным-полно оптимистов, но даже их беспокоит игровой баланс. Неужто у Stainless Steel Studios действительно все на мази?

ПОД МУХОЙ

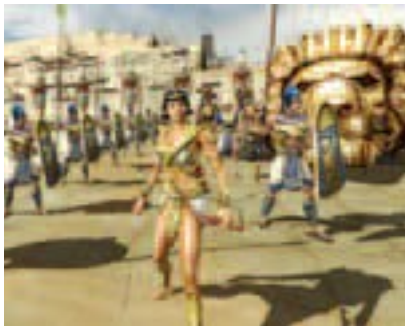


Не секрет, что древние египтяне любили пропустить стаканчик-другой в обеденный перерыв. Дизайнеры Stainless Steel Studios додумались спаивать крестьян прямо во время боя. Принявший на грудь египтянин напрочь забывает о работе и бросается на врага с голыми кулаками. Попробуй такого остановить!

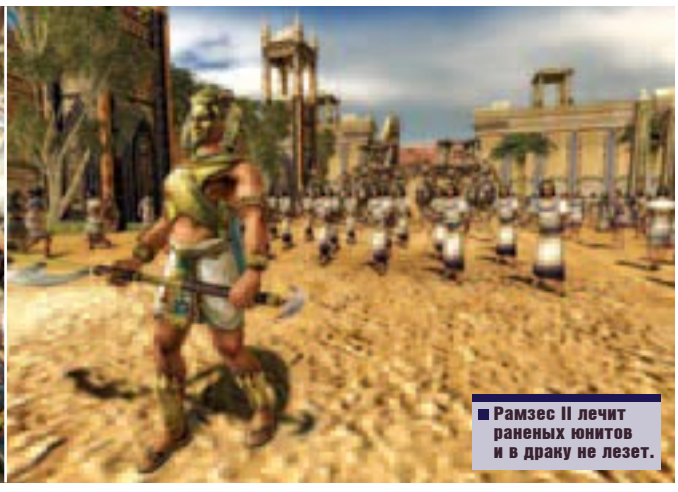


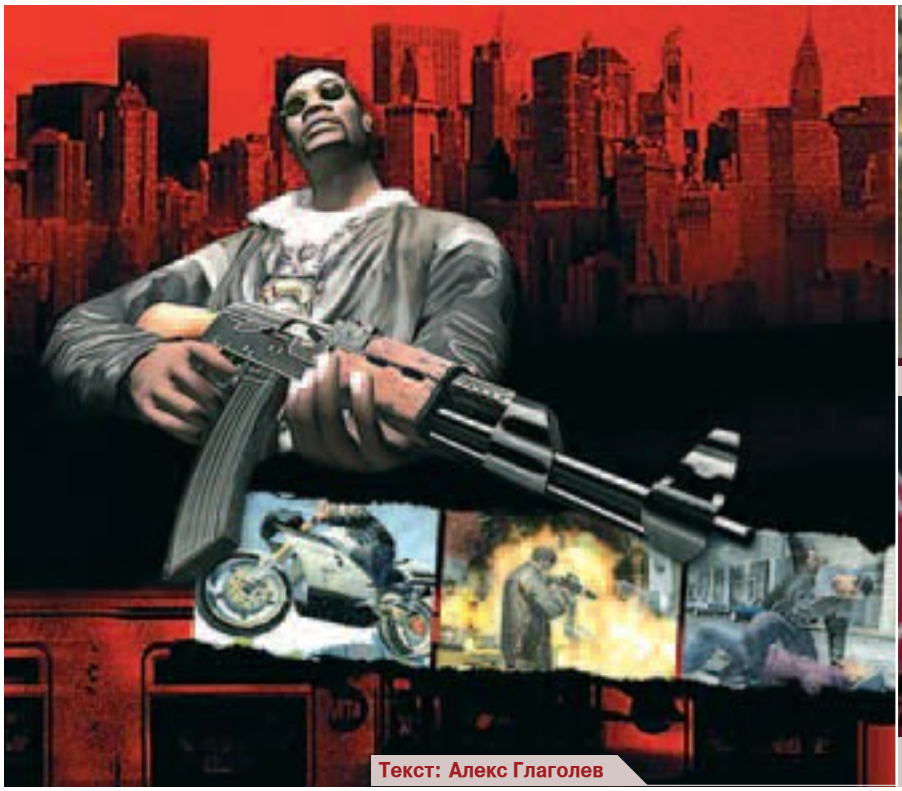
ВРЕМЯ ДЛЯ ГЕРОЕВ

Rise&Fall: Civilizations at War желает понравиться решительно всем игрокам. Стратегов ожидают сразу несколько однопользовательских кампаний и мультиплеер на восемь игроков. А любителям «мясных» экшенов от третьего лица достанется геройский режим. Суть его довольно проста: вверенный тебе герой должен в одиночку расправиться с полчищами врагов и выполнить нехитрое поручение. Например, пробраться ночью во вражеский город или защитить от посягательств противника осадный механизм.




Обрати внимание на оружие греков. Джедаи, не иначе!


Рамзес II лечит раненых юнитов и в драку не лезет.



Текст: Алекс Глаголев



Без китайской мафии опять не обошлось.



Чайнатаун – красивое место. Только морду, скорее всего, набьют.

ЖАНР ИГРЫ
Action / Arcade / Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Aspyr Media
РАЗРАБОТЧИК
Luxoflux
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.truecrime2005.com
ДАТА ВЫХОДА
Январь 2006 года

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ

Давненько что-то не выходило игр, подчистую слизанных с *GTA*! Уже часа полтора, как не выходило! Дабы исправить вопиющий недостаток, Aspyr Media выкинула на прилавки *True Crime: New York City*. Владельцы приставок уже обнюхивают диск и озадаченно чешут репу, ну а писишников, как обычно, обделили. Но ничего – будет и на нашей улице праздник!



Точнее, на нашей писишной улице скоро станут торговать портированной версией, а вот будет ли праздник – это еще вопрос. Надо полагать, склерозом ты пока не страдаешь и помнишь, что за штучка была ***True Crime: Streets of LA***. Лос-Анджелес – широкий, как степь; автопарк – богатый, как закрома ВАЗ'а; геймплей – длинный, как бабий волос; и сюжет – короткий, как бабий ум. (Уважаемые товарищи бабы, ничего личного! Ни автор статьи, ни редакция журнала ни в коей мере не хотят обидеть ни одну бабу вообще! Это все народ виноват со своими поговорками! Против народной мудрости не попрешь.)

Морды на всем североамериканском континенте, если судить по игре, бьют без огонька, без выдумки!

ИНВАЛИД

Так вот, возвращаемся к нашему барану: TC: SoLA – тот же Великий Автоугонщик, только больной на голову, с перекошенной рожей и хромает на все ноги. Машины ни в какую не слушались управления, здания ни в какую не желали походить на всамделишные, а от прокачки главного героя толку было как с козла молока.

Нынче вместо Лос-Анджелеса нам подсовывают Нью-Йорк, а вместо Ника Кэнга (главный герой «Лос-анджелесских улиц») – Маркуса Рида, в прошлом гангстера, а теперь добропорядочного сына общества и бесстрашного полицейского. Впрочем, добродетель Маркуса – мишура. Цена ей в базарный день – пятачок за пучок. В копы он подался, чтобы найти убийц своего папахана и оторвать им все, что отрывается.

Завязка изменилась. Что касается собственно игры, тут все по-старому. Колесим по улицам, встречаемся с энписями, получаем задания, выполняем оные, вновь колесим, опять встречаемся, снова выполняем. Хотел написать «и так до бесконечности», но, к счастью, до бесконечности играть не при-


Интеллигентное лицо главного героя.


Сейчас он всем покажет!

дется. Во-первых, рано или поздно (скорее поздно, чем рано) ты нарвешься на убийц горячо любимого главаря. А во-вторых (скорее рано, чем поздно), радушные ньюйоркцы и гости столицы захотят настучать тебе в бубен (или в пятак – у кого что есть).

В БУБЕН!

Тут самое время поговорить о боевой системе – единственном моменте, что отличает True Crime от ***GTA*** (скуку я сейчас в расчет не беру). Итак, боевая система. Она перекочевала из Лос-Анджелеса в Нью-Йорк без изменений, и это лишний раз свидетельствует, что морды на всем североамериканском континенте бьют без огонька, без выдумки. Да, кой-какие комбо имеются. Однако ж самыми ходовыми были и остаются удар рукой и удар ногой. Ясное дело, перед нами не ***Guilty Gear Isuka***, и не ***Tekken V***; негоже требовать от гоночно-мордобойной аркады (таков гибридный жанр TC:NYC) того же, что и от файтинга. Но раз уж «назвался груздем – не говори, что не дюж». Два основных удара для боевой системы – маловато.

Графику слегка подтянули. В Маркусе теперь столько полигонов, что пальцев на руках не хватит; придется носки снимать. Прочие персонажи смотрятся попроще, но, поскольку они только и норовят, что начистить нашему герою полигональное рыло, об их простоте задумываться некогда.

Главное в новом True Crime, по моему мнению, звук. В создании звуковых волн для сопровождения нью-йоркского мордобоя принимали участие **Кристофер Уокен** (Christopher Walken), **Лоуренс Фишберн** (Laurence Fishburne), **Трейси Лордс** (Traci Lords) и – внимание! – **Микки Рурк** (Mickey Rourke). Одно лишь упоминание этих имен – особенно последнего – заставляет забыть о кривом управлении, скудной по компьютерным меркам графике и рождает протест против любых попыток перепереть оригинал на язык родных осин. Может, Уокен как актер озвучания и не увенчал себя лаврами, зато Лордс и Рурк – это тебе не Штепсель и Тарапунька!

ЖИВЕМ НАДЕЖДОЮ

В общем, если после новогодних праздников у тебя останутся деньги, не ушедшие на покупку медикаментов против абстинентного синдрома, стоит потратиться и на коробочку с TC:NYC. При всех возможных недостатках, связанных с переносом на компьютер консольной игры, вторичности по сравнению с GTA и неважнецкого впечатления, оставленного TC:SoLA, новый True Crime может оказаться вовсе не безделицей.

В СЕТИ

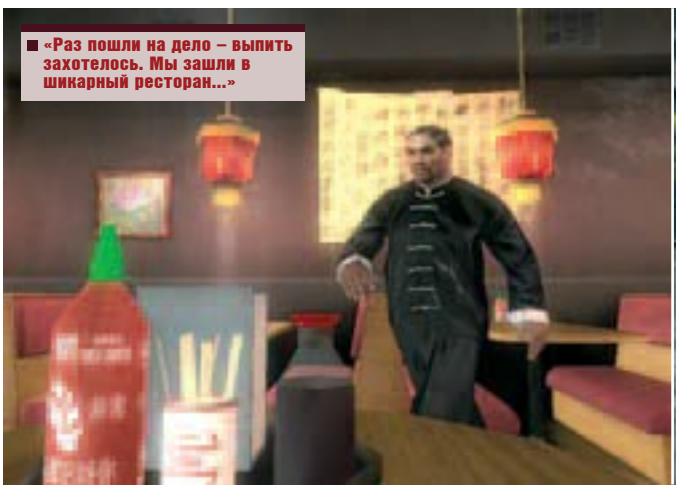


Если надумаешь заглянуть на сайт игры, не пугайся. Первым делом тебя заставят ввести дату рождения. Я тоже сперва думал, что разработчики подхалтуривают предсказаниями судьбы, а это просто защита от малолеток. Причем рассчитанная только на их честность. При полной безнравственности главгероя и всей игры в целом, это просто смешно.

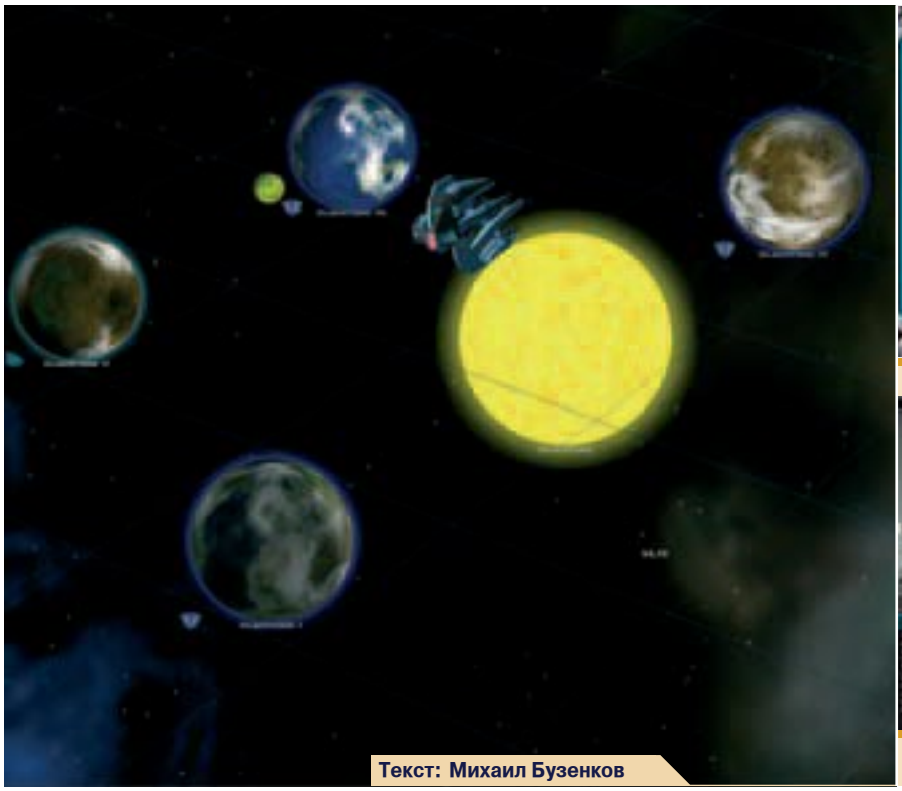
В ТЫЛУ ВРАГА

А что же говорят о *True Crime* во вражьем стане приставочников-консольщиков? Ничего не говорят. Владельцы приставок рукоплещут полицейскому боевику, не выпуская из рук джойстиков. (Хотя вторая часть ни на одной платформе не получила больше «пятерки» из десяти баллов.) И то сказать, телевизор скрадывает огрехи графики, джойстик одним махом излечивает болезни управления, да и вообще: играть, лежа на диване, гораздо приятнее, чем сидя за столом. Вывод отсюда один: геймпад тебе явно не помешает!




«Раз пошли на дело – выпить захотелось. Мы зашли в шикарный ресторан...»


Возрадуйтесь, вандалы: эту тачку тоже можно расколотить!





Как вы расу назовете, так она и заживет.



Эта очаровашка будет оповещать тебя об успешных разработках.

Текст: Михаил Бузенков

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Stardock Corporation
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Stardock Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.galciv2.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

Ищи видео на диске!

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

СЕДИНА В БОРОДУ, БЕС В РЕБРО

Человек и звездолет, Брэд Уорделл (Brad Wardell), знает о космосе все. Он вертел на пальце Сатурн, брал голыми руками за жабры пучеглазых захватчиков и открывал далекие миры. Подумать только, он и игру о космосе создал. С десяток лет тому назад *Galactic Civilizations* дышала в спину самой *Master of Orion* и даже рвалась вперед, но тщетно. Стратегия запускалась только на операционной системе OS/2 (была и такая), а геймеры предпочитали Windows.

В 2003 году вышел римейк, за ним прицепом – дополнение. Продавались проекты вяло, но себя окупили – хватило и на Канары сгонять, и на продолжение осталось. Разработку ***Galactic Civilizations II: Dread Lords*** пришлось начинать с чистого листа: двухмерный движок свое отжил, а геймплей трещал по швам от программистских и дизайнерских ошибок. Зато теперь мы дружно хлопаем в ладоши при виде кругленьких планет и ощетинившихся пушками кораблей. За игровым процессом дело не встанет – Брэд Уорделл гарантирует!

Авторы намеренно подталкивают нас к мудреным стратегическим выкладкам на десяток-другой ходов вперед

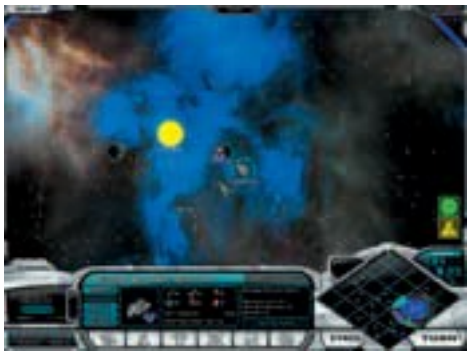
НА ТРОИХ

Сюжет Dread Lords цепляется зубами за события предыдущих частей. Злобная Империя Дренгинов успешно покоряет галактику и утюжит людские поселения по всем фронтам. Но вот захватчики пробуждают от тысячелетней спячки Повелителей Ужаса – и начинается страшное! Существа с таким жутким названием по мелочам не размениваются. Под раздачу попадают не только дренгины, но и наши с тобой сородичи. Недолго думая, земляне объединяются против агрессоров. Помимо трех сюжетных сторон переделом галактики займутся еще 10 народов. В то время как ты читаешь эти строки, разумные насекомые, рептилии и роботы уже расчехляют большущие бластеры.

Проходить кампании будет гораздо веселее благодаря особой структуре миссий. Даже провалив задание, игрок продолжит покорять космос. Услужливый ИИ выдаст ему новые задания, а поражения возьмет на карандаш. В один прекрасный момент за них придется платить – если не звонкой монетой, то жизнью бойцов.

В свое время разработчики немного перемудрили со строительством. Игрок, урвавший вы-





сокоуровневую планету раньше остальных, возводил на ней все, что душе угодно. Отныне каждая планета от 0 до 47 уровня богата только определенными ресурсами. Да и количество ячеек под постройки жестко ограничено. Авторы намеренно подталкивают нас к мудреным стратегическим выкладкам на десяток-другой ходов вперед. Например, наладив производство энергетической защиты в начале игры, ты сможешь продавать ее менее расторопным противникам, а там и до монополии недалеко. Проделать этот трюк на практике будет довольно непросто. Прежде всего, нужно отыскать хотя бы пару планет с достаточным запасом минералов. Ресурсы для каждой сферы распределяются случайным образом, так что без разведки не обойтись.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ И ЛАЗЕР

Дизайнеры **Stardock Corporation** избавились от двухмерной графики не просто так. Бессчетное количество ползунков, менюшек, информационных столбцов и ловко всплывающих подсказок давили на игрока миллионами атмосфер. Каждый ход единички, двоечки и прочие арабские закорючки перескакивали с места на место, задерживались в уме на несколько минут и вновь прыгали по экрану. Тут уж не до игры – того и гляди просчитаешься. Кому это нужно? С переходом в честную трехмерность Galactic Civilizations станет ближе к геймеру, но при этом не превратится в красочный путеводитель по галактике. Вся карта от Земли до самых до окраин будет видна как на ладони. Хочешь – вращай по всем направлениям, заглядывай за каждую звездочку, окунись в метеоритный поток – используй картинку по полной. Она должна не подсказывать, не облегчать, а работать за тебя. Выдавать на экран самую полную, самую нужную информацию и при этом радовать глаз. Только не говори мне, что для космостратегий графика – дело десятое. Раскрашенные точно пасхальные яйца спейсшипы, спейскрейсеры и спейс-черт-знает-что с парой ядреных пушек по бортам скажут о расстановке сил куда лучше блеклых картинок и цифр. Это современно, это красиво и это, наконец, понятно даже самому далекому от стратегий человеку. Глянул на корабль – и сразу определил его вооружение и слабые места. Нет спецщитов – стало быть, сгодятся ракеты. Забыл включить энергозащиту – впору готовить лазеры.

Пока хлюпики-конкуренты меняют жанры как перчатки, Брэд Уорделл кует хит, не отходя от кассы. Но вот получится ли?

УРОКИ РИСОВАНИЯ



Наскучивающие со временем меню можно будет раскрасить по своему вкусу. Для этого тебе пригодится программа DesktopX (www.stardock.com/products/desktopx). Вот только стоит она недешево. Базовый комплект обойдется в пятьдесят «мертвых президентов».

СДЕЛАЙ САМ

Первой части *Galactic Civilizations* отчаянно не хватало редактора звездолетов. Независимо от используемого оборудования посудины не меняли внешний облик. В результате однообразные картинки приедались уже через несколько часов игры. Разработчики ошибку учли и теперь предлагают нам настоящий сборочный цех. Из множества различных деталей (двигателей, сенсоров, пушек и прочего) можно сколотить крутейшую во вселенной боевую машину, а затем пустить ее в массовое производство.





Даже автопилот не гарантирует спокойного полета, когда по курсу метеоритный дождь.



Некоторые корабли превышают по размерам небольшие спутники.





Сцена очень напоминает эпизоды из фильма “Mad Max”.



Армия Ремнантов использует классическую военную технику конца XX – начала XXI века.

Текст: Роман “Shad“ Епишин

ЖАНР ИГРЫ
Action / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
KDV Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kdvgames.com/projects/project_view.php?id=31
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

MAELSTROM

ВСЕ СТРАХИ БУДУЩЕГО В ОДНОМ ФЛАКОНЕ



M*aelstrom* – дебютный проект компании KDV Games. Составить представление о профессиональном уровне разработчиков ты сможешь запросто, ведь основали студию родители *«Периметра»* из «К-Д ЛАБ»! Коллектив ориентирован на производство игр для «самой широкой аудитории», что вовсе не означает курс на ширпотреб. Постапокалиптический коктейль Mael-strom, смешанный из экшена и RTS, не посрамит доброе имя своих создателей.

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

Maelstrom – дитя интернациональное. **KDV Games** работает над игрой совместно с британским подразделением **Codemasters**, причем заграничные партнеры на этот раз выступают не просто издателем. Иностранцам доверили писать сюжет, так что очередной вариацией на тему гадкого будущего мы обязаны именно им.

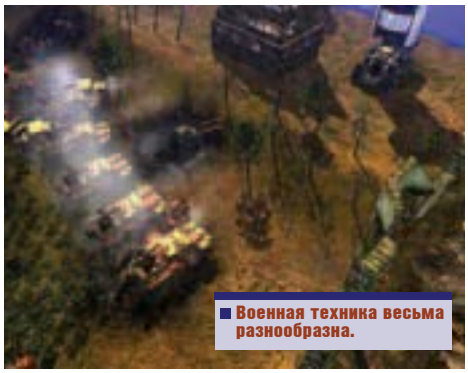
Старушку Землю в энный раз похоронили. Человечество, вдоволь наигравшись с оружием массового уничтожения, оставило жалкие клочки от своей цивилизации и ядовитые пустоши от живописных просторов. Резкий демографический спад не привел к всеобщему блаженству, ибо немногочисленные ресурсы, главный из которых – чистая вода, истощились еще быстрее. Самый сочный кусок пирога отхватила зловещая корпорация Ascension Industries, возглавляемая Арланом Каном, фигурой в игровом мире почти мистической. В руках последнего из бизнесменов сосредоточились новейшие технологии и лучшие роботизированные войска. Остатки пролетариата, в свою очередь, основали группировку Ремнантов, уступающую корпоративной армии в технике, но превосходящую ее численностью. Ну а чтобы сохранить паритет, сценаристы ввели еще и третью силу – вездесущих пришельцев. Злобным чужакам, пестующим генную инженерию, позарез понадобились и без того оскудевшие запасы нашей планеты. Угадай, кому расхлебывать всю эту кашу.

ЖИЗНЬ РАДИ СМЕРТИ

Выживать в обреченном мире мы будем вполне традиционным для RTS способом: добывая ресурсы и обустраивая базу. Различия между сторонами ожидаются кардинальные. Традиционное вооружение Ремнантов противопоставляется футуристичным киборгам Кана и биологическим монстрам пришельцев. Даже

Однопользовательская кампания Maelstrom строго линейна – разработчики даже не пытаются это скрывать


Военные действия идут как на земле, так и в воздухе.


Военная техника весьма разнообразна.

полезные ископаемые, необходимые противоборствующим фракциям, разнятся. Разработчики еще не обнародовали полный список ресурсов, однако известно, что общей для всех будет лишь вода.

Бороться за драгоценную влагу предстоит по всей планете. Судьба-злодейка забросит остатки человечества в северные моря с дрейфующими айсбергами, на раскаленные просторы знойных пустынь и, конечно же, в города, вернее, в развалины, которые от них остались. Некогда процветающие мегаполисы превратились в кладбища сгоревших небоскребов, мертвый символ сгинувшей цивилизации. Выжившие в горниле катаклизмов теперь используют урбанистические центры в качестве полигонов для новых сражений. Где, в конце концов, еще партизанить Ремнантам, как не в лабиринтах бетонных джунглей? Впрочем, не пехотой единой питается постапокалиптическая война. Битвы с использованием специальной техники кипят и на воде, и в воздухе, и на суше.

Однопользовательская кампания Maelstrom строго линейна – разработчики этого не скрывают. Многовариантный финал пал жертвой сильного сюжета. Но это не такая уж большая плата за интересную научно-фантастическую драму: игровой сценарий изобилует хитрыми перипетиями и неожиданными поворотами.

Главные действующие лица всех событий – так называемые герои. От рядовых борцов за мир во всем мире они отличаются крепким телосложением, а также отличной «боевой и политической» подготовкой.

НЕСМОТРЯ И ВОПРЕКИ

Картины эпических битв воплощает в реальность (к счастью, виртуальную) графический движок *Vista Engine*. Совпадение названий с одной известной ОС исключительно случайно! Vista – собственная разработка KDV, удовлетворяющая требованиям эпохи. Скелетная анимация, реалистичное текстурирование, смена дня и ночи в реальном времени, демонстрация погодных эффектов – программное ядро умеет все и даже немного больше!

Мощный движок разработчикам жизненно необходим, ведь Maelstrom намерена совместить, кажется, антагонистичные жанры – стратегию и экшен. Игровая индустрия знает не так много удачных примеров подобного экспериментаторства, однако KDV не сомневается в успехе. Учитывая, что за игрой стоят отцы-основатели ***«Периметра»***, нам хочется разделить уверенность разработчиков. Такое уж у них призвание – стандарты рушить.

ПУЛЯ ДУРА



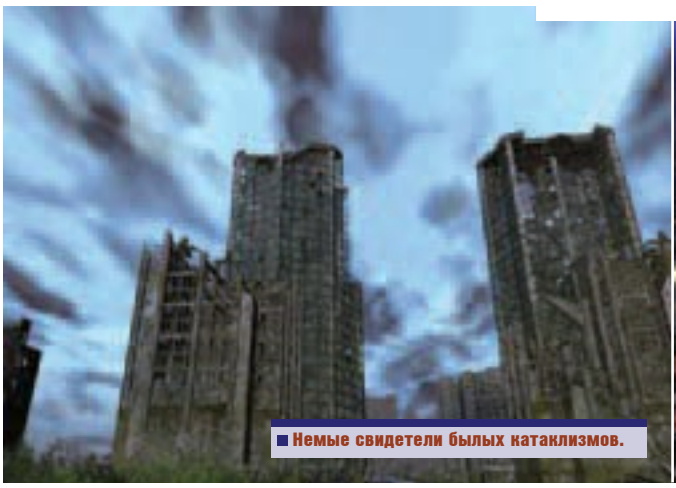
Чтобы мы с тобой поверили в разгоревшуюся на экране войну, разработчики оснастили Maelstrom правдоподобной физикой. Все без исключения объекты игрового мира можно разрушить, причем не просто так, а с помпой! Каждый взрыв сопровождается ударной волной и тучей осколков. И то, и другое наносит значительный урон соседним постройкам или расположившимся поблизости бойцам.



ВТОРОЙ MAELSTROM?

Детище **KDV Games** не несет в названии цифровых обозначений, однако игра с таким именем уже выходила. В 1992-ом году некая **PAS Systems** закончила работу над стратегическим проектом ***Maelstrom***, в котором игроку предлагалось возглавить целую планету. Посредством добычи и распределения ресурсов он должен был сколотить капитал, построить флот и задать жару злобному Синдикату. Игра работала под операционной системой DOS и представляла собой набор таблиц с картинками.




Немые свидетели былых катаклизмов.


Кто бросил валенок на пульт?!!





■ Новая система повреждений в действии.



■ На машину Шумахера сразу тут не посадят.

Текст: Николай Макаров

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2006 года

Ищи видео на диске!

TOCA RACE DRIVER 3

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

У сотрудников компании Codemasters какое-то свое, уникальное видение того, как должна выглядеть игра с автомобилями в главных ролях. В серии *ToCA Race Driver* нет ничего необычного, но и придраться не к чему, а главное, каждый проект этой серии отличает свой неповторимый стиль. Сегодня речь пойдет о третьей части серии – игре *ToCA Race Driver 3*.

Разработчики потихоньку ставят локомотив на новые рельсы. ***Colin Mcrae Rally 2005*** уже увидела свет, теперь дело за новым именем для ***ToCA***. Очередная часть выйдет в начале 2006 года с соответствующим индексом. Скорее всего, игры в рамках серии планируют выпускать ежегодно. Видимо, лавры всемогущей **Electronic Arts** и ее ***Need For Speed*** не дают спокойно спать руководству Codemasters. Но, наверное, это и хорошо, особенно если качество игр линейки ToCA Race Driver будет расти и дальше.

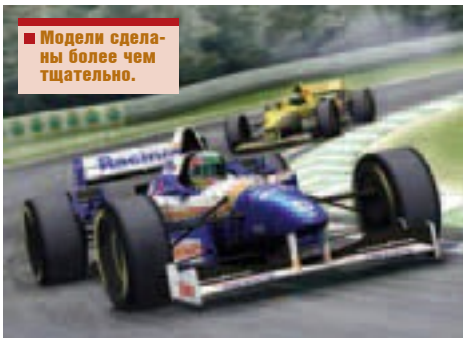
В динамике к красоте и звуковому пиршеству прибавится новая система визуализации повреждений

НОВЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ СТАРЫХ ДВУХ

Поскольку главный принцип авторов игры – увеличивать количество приятных фишек «за те же деньги», автопарк и список доступных для соревнования дисциплин вырастут по сравнению с предыдущими частями в геометрической прогрессии.

Поклонники будут только рады новым чемпионатам в классах GT, DTM и австралийскому V8 Supercars series. Разработчики обещают проработать все очень основательно: практику, квалификацию, гонку. Во время основных заездов игроки смогут пользоваться боксами, где всегда к нашим услугам команда механиков. Продвижение к финалу чемпионата сулит очки, призы и медали. В общем, все максимально достоверно и по делу. Для упомянутых чемпионатов приобретены все лицензии, поэтому тему аутентичности даже будем обсуждать.

Возможно, кому-то методичное нарезание кругов на монстрах в аэродинамическом опереении кажется слишком уж скучным. Но у Codemasters найдется пряник и для них. К услугам игрока еще несколько режимов, среди которых гонки на классических автомобилях, ралли, приключения на внедорожниках и серия NASCAR. Даже фанаты грузовиков не


Модели сделаны более чем тщательно.


Даже пыльник на приводе нарисовали. Орлы!

останутся без подарков – для них предусмотрен отдельный класс машин.

СО ВСЕЙ СЕРЬЕЗНОСТЬЮ

Внешне игра также заметно эволюционировала. Прогресс виден невооруженным глазом: многополигональные модели, отличные текстуры, модный блюр и спецэффекты. Отдельного упоминания заслуживает работа звукорежиссера. Разработчики уверяют, что результат превзошел все их самые смелые ожидания. Искренне хочется в это верить, хотя обойти в этом отношении великолепную ***GTR: FIA GT Racing Game*** будет очень непросто.

В динамике ко всей красоте и звуковому пиршеству добавится новая система визуализации повреждений. Скорее всего, ничего подобного в жанре до этого просто не существовало. Машину можно будет разбить на самые мелкие детали, а столкновения уже сейчас выглядят многообещающе: ладно скроенные автомобили, без намека на прежнюю угловатость и неестественность форм, разбрасываются кузовными деталями и довольно реалистично деформируются.

Система повреждений, которая не влияет на процесс управления автомобилем, особенного смысла не имеет. Сотрудники Codemasters никогда не позиционировали ToCA как реалистичный симулятор, но на этот раз решили сделать небольшой шаг навстречу любителям виртуального автоспорта. В третьей части сериала неаккуратное вождение будет чревато потерей скорости и управляемости автомобилем. Насколько серьезным смоделируют эти процессы, судить пока трудно. Скорее всего, особенных достижений тут ждать не стоит.

КОЛЛЕГИ

ToCA – одна из немногих гоночных аркад, где есть хоть какой-то сюжет. Все началось с младшего брата, подгоняемого жаждой мести. Теперь причины, побудившие главного героя взяться за баранку, до обиды банальны – только слава. И, конечно же, без денег тут тоже не обошлось.

Как бы там ни было, карьерный рост возможен только в глобальной кампании, где начинать придется, обладая скромным банковским счетом, а автомобиль, который тебе доверят, будет несильно отличаться от «Запорожца» твоего дедушки. Дисциплин, в которых можно блеснуть мастерством, обещают совсем уж невероятное количество – целых 35 штук.

АССОРТИ



Общее количество автомобилей для всех видов развлечений должно перевалить за сотню – это своего рода рекорд. Такую роскошь может себе позволить далеко не каждый, особенно если учитывать, что разработчики действуют в рамках лицензий от производителей. Разнообразие транспортных средств поражает не меньше. Учитывая количество классов, в ход пойдет все: от болидов Formula 3, больше похожих на карты, до огромных грузовиков.

ВЫШЕ. ДАЛЬШЕ. СИЛЬНЕЕ.

История серии *ToCA Race Driver* напоминает процедуру старта ракеты. Можно по пальцам пересчитать сериалы, пользующиеся столь большой любовью геймеров. Последние готовы на раз-два выложить за игру круглую сумму. Общий тираж обеих частей ToCA Race Driver составляет несколько миллионов копий, что само по себе – значительный факт в пользу проекта. Если кратко, то ToCA – это отличная графика и огромное количество треков, на которых можно со спокойной душой разбить множество автомобилей.




Спорт для настоящих мужчин.


Класс GT.



Менеджеры уже подсчитывают убытки.



Старушка Lancia. Золотые годы.



ДТП с участием Ferrari и Lamboghini.

НЕКОГДА СКУЧАТЬ



Список классов автомобилей в игре выглядит так: GT, Off Road, Touring Cars, Historic, Open Wheel, Rally and Oval. С GT и Touring Cars все понятно – раллийные гонки были гвоздем программы второй части. А класс Formula будет представлен шире. Путевку в жизнь получат классические автомобили, болиды NASCAR и грузовики.

Придется изрядно потрудиться на протяжении всего пути к заветному пьедесталу, на котором, по идее, и должен оказаться твой персонаж (причем на первом месте). Авторы говорят, что обновленный искусственный интеллект противников подвергся основательной переработке. Скучать эти парни тебе не дадут. У каждого пилота – собственная линия поведения. Новички не столь агрессивны, как их матерые коллеги, которым только дай подрезать или столкнуть с трека.

Кстати, компьютерные оппоненты будут внимательно анализировать твой стиль езды и подстраиваться под него, чтобы поймать тебя на какой-то ошибке. Звучит пока не очень убедительно, но вполне заманчиво, ведь в ***ToCA Race Driver 2*** было нечто подобное. Будем надеяться, разработчикам удастся поднять уровень ИИ на новую высоту. Ведь именно от уровня «жизненности» искусственного интеллекта зависит, будет ли нам интересно участвовать в гонках, или этот процесс превратится в тупую и изматывающую рутину.

СЛАГАЕМЫЕ УСПЕХА

Не приходится сомневаться, что ToCA 3 ждет признание. Для этого у проекта есть полный набор необходимых достоинств: отличная графика, разнообразие игровых режимов и автомобилей. Главное – не перемудрить и грамотно перемешать составляющие успеха. Кроме того, у Codemastares всегда очень хорошо получалось угодить как любителям аркад, так и заядлым симуляторщикам. А это, нужно сказать, большой талант. И вряд ли в этот раз отлаженная машина даст сбой. Если принять во внимание, что видимых конкурентов у игры просто нет, то уже сейчас ToCA 3 можно смело вносить в список лучших гоночных игр года. Эту приятную обязанность мы и возьмем на себя и начнем ждать. До выхода игры осталось уже не так долго: всего-то месяц-полтора.

Дисциплин, где можно будет блеснуть мастерством, обещают совсем уж невероятное количество – целых 35



Суперкар от Ford. До GTR не дотягивает, и все же...



Тени неплохи. А над небом и деревьями надо бы еще поработать.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 sales@1c.ru, www.1c.ru

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.

Акелла





Рубка размером с подъемный кран – это нормально.



Если приглядеться, то можно различить людей, сидящих за пушкой.

Текст: Тонтон Макутчевский

ЖАНР ИГРЫ
Action / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
SCi
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Mithis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlestations.net
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006

BATTLESTATIONS: MIDWAY

ПРАЗДНИК ВОЕННО-МОРСКОГО ФЛОТА

Большинство игр о Второй мировой, особенно экшены, обычно показывают во всей красе действия пехоты, обходя стороной славные подвиги бронетехники, флота и авиации. Иногда, конечно, в кадре мелькнет смертоносный танк, но и только. Хорошо хоть корабли и самолеты разработчики не забывают: то Олег Меддокс *«Перл-Харбор»* выпустит, то питерские умельцы из «Лесты» обрадуют *«Стальными монстрами»* (см. рецензию в этом же номере). Но хочется-то большего!

Тем временем, для любителей холодного металла (и легкого морского бриза) парни из **Mithis Games** создают аркадный симулятор, посвященный ожесточенным боям между американцами и японцами на Тихом океане в 1942 году. В игре будет все то, о чем ты наверняка мечтал, лежа в грязном окопе какой-нибудь очередной ***Call of Duty***: бесконечные водные глади, свежий морской воздух, бескрайние просторы с красивейшими закатами и даже темные глубины подводного мира. Если ты вдруг вспомнил фамилию «Айвазовский» – значит, твои мысли приобрели правильное направление. Как и у известного мариниста, в Battlestations суша будет редким гостем на твоем мониторе. Наконец-то глазу будет, где отдохнуть от бесконечной грязи, копоти и пыли.

БИТВА ВОКРУГ СВЕТА

Сражаться предстоит либо на стороне США, либо за будущих производителей автомобилей Mitsubishi, причем под твоим командованием вполне может оказаться эскадрилья-другая самолетов или штучек пятнадцать крейсеров. И первые, и вторые можно обвести привычной рамкой и натравить на ближайшего противника, как в обычной стратегии. Проблема лишь в том, что неприятельских войск почти всегда раз в пять больше, чем твоих. Или в десять. Или даже в двадцать – не суть важно, ведь это досаднейшее недоразумение ни в коем случае не должно тебя сильно беспокоить.

А в чем, собственно, соль игры? В том чтобы нажатием одной клавиши оседлать любой приглянувшийся тебе боевой юнит и собственноручно показать неприятелю, где обычно зимуют раки. Показал? Не справился с управлением? В конце концов, просто надоело летать? Не беда, пара кликов – и ты уже «за штурвалом» подводной лодки, еще

Одним нажатием клавиши можно оседлать любой приглянувшийся юнит и показать врагу, где раки зимуют


Н-да, у экипажа явно нет повода для оптимизма.

несколько мгновений – и пара килотонн взрывчатых веществ отправляется кратчайшим путем к днищу вражеского судна. Бум!

ОДИН В РУБКЕ

В клятвенные обещания об упрощенном управлении верится легко: достаточно взглянуть на пугающе длинный список платформ, на которых выйдет игра. Геймпад – все же не клавиатура, и тебя точно не заставят следить за кавитацией или судорожно отсчитывать оставшиеся галлоны горючего. Если с самолетами и подводными лодками все ясно (одной рукой зажимаем кнопку «полный вперед», другой – кнопку «огонь»), то с исполинскими крейсерами, на борту которых установлены десятки пушек, все немного сложнее.

Благодаря интуитивно понятному интерфейсу ты с легкостью определишь, какое орудие готово к стрельбе, а какое уже отстрелялось и мимо какой пушки пролетает в настоящий момент желающий попасть под раздачу самолет. Можно, кстати, поднять в воздух все находящиеся на палубе самолеты и, вскочив в кресло одного из них, задать неприятелю жару... У-ух!

Если же до твоего корабля все же добралась пара торпед, становится доступной еще одна мини-игра, но уже связанная с грамотным менеджментом: придется в самом срочном порядке распределить имеющийся экипаж по очагам поражения. Часть моряков может заняться откачиванием воды из трюма, часть тушением пожара на палубе. Понятное дело, что чем меньше людей задействовано на той или иной операции, тем дольше будет устраняться повреждение и тем больший урон будет нанесен судну.


Чтобы выжить в такой ситуации, надо быть настоящим профи.

ПОГОДА И ПРОЧЕЕ

Ураганность геймплея не вызывает сомнения уже сейчас, и по всем правилам стоит усомниться хотя бы в графической стороне продукта – иначе у ***Battlestations: Midway*** вырисовывается совсем уж неприлично радужное будущее. Но не получается. Взгляни на скриншоты: четкие, детально проработанные модели кораблей и самолетов сделали бы честь любому серьезному симулятору. Красочные взрывы, блики от огня на воде, отражения самолетов, паникующие люди на палубе тонущих кораблей... Уже сейчас понятно, что игра будет динамичной, красивой и красочной. Но главное – похоже, Battlestations будет действительно тем глотком свежего воздуха, которого так не хватает застоявшемуся жанру. Остается лишь дождаться выхода игры и убедиться в том, что наши радужные надежды оправдались.

СЕТЕВЫЕ ШТУЧКИ



Помимо всего прочего, авторы *Battlestations: Midway* могут гордиться довольно приятным оформлением официального сайта игры. Сделанный в стиле старой потрепанной газеты военного времени, он хоть и не изобилует полезной информацией, зато настраивает на боевой лад и отлично передает настроение эпохи.



ЗЕМЛЯ ПРЯМО ПО КУРСУ

Само собой совсем без суши нельзя. Она есть даже в самой морской игре. Поэтому на картах будут встречаться и острова, и небольшие плотно застроенные кварталы прибрежных городов, и порты. Причем порой миссии будут напрямую связаны с этими кусочками земли. Некоторые острова придется спасать от захвата противником, а поселения от бомбардировок. Но основной ареной для боев будет океан и только он.



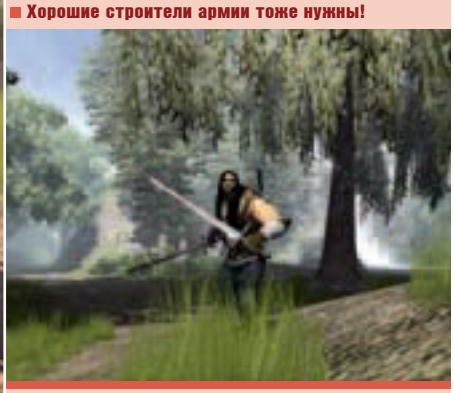

Если ты еще не сделал апгрейд, лучше займись этим в самое ближайшее время.


Матросы предусмотрительно сбежали с палубы. Или их смыло?





Хорошие строители армии тоже нужны!



Берсерк! Таких и свои-то боятся.

ЖАНР ИГРЫ
Action / Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
S2 Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
savage2.s2games.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

Текст: Роман “ShaD” Епишин

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Игра *Savage: The Battle for Newerth* произвела в свое время на игровую тусовку довольно сильное впечатление. Шутка ли, совместить экшен и стратегию в одной сетевой игре. Для рядовых вояк бойня на экране выглядит как обычное рубилово от третьего или первого лица. А вот их военачальник наблюдает за происходящим с высоты птичьего полета, раздает приказы, распределяет солдат по линии фронта, возводит хозяйственные постройки... Руководит, одним словом. В общем – разделение труда в чистом виде. Оригинальность творения команды S2 Games по достоинству оценили многие, однако особенной популярности игра не добилась.

Не так много игроков сумело сколотить действительно слаженные команды, в которых воины беспрекословно подчинялись умелому и опытному Командиру.

Хорошо хоть от внимания разработчиков эти трудности не улизнули. ***Savage 2: A Tortured Soul*** создается под лозунгом «Красивее, интереснее, доступнее». По мнению ребят из S2 Games, сиквел взорвет игровой мир. Для успеха мероприятия студия пересматривает роли всех действующих лиц. С плеч Командира будет снята часть неподъемной ответственности: многие обязанности возьмут на себя Офицеры. Напомню, раньше эти высокопоставленные товарищи отличались только флажком над головой да способностью врачевать раненых бойцов. Простые головорезы так и останутся пушечным мясом, однако сражаться и умирать на полях Newerth будет интереснее. Во-первых, студия сдобрит игру ролевыми элементами. Распределенные по двадцати классам воины смогут копить опыт и самосовершенствоваться. Во-вторых, разработчики обещают ликвидировать «кликоманию» и превратить ближний бой в настоящее искусство.

Благодаря движку *K2*, заменившему одряхлевший *Silverback Engine*, неказистая в прошлом анимация преисполнится грации и красоты.

Правда, до выхода Savage 2: A Tortured Soul времени еще очень много. Двенадцати месяцев, которые остались до релиза, будет достаточно как для рывка вперед, так и для оглушительного провала всего дела. Очень хочется верить, что S2 Games сделает все для выполнения первого пункта...

Распределенные по классам воины смогут накапливать опыт и самосовершенствоваться

НЕ В ОДИНОЧКУ



Полноценного однопользовательского режима в игре не будет. Конечно, предусмотрен режим обучения азам боевого искусства, однако он абсолютно утилитарен и полезен только «зеленым» новобранцам. Основное время в игре ты проведешь в сетевых баталиях с живым противником.

Ищи видео на диске!

ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ

*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОЖОПЫЙ МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD
REGENERATION
THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

www.evildeadregeneration.com

THQ Crankypants games

Товар сертифицирован
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Image S.A. Все права защищены. Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Бука





Война войной, а вот без медиков солдаты долго не протянут.



Обороняем позиции плечом к плечу.

Текст: Андрей “Q-Tuzoff” Теодорович

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
NCSoft
РАЗРАБОТЧИК
Destination Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playtr.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



TABULA RASA

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Полтора года назад мы уже писали об игре *Tabula Rasa*. Однако с тех времен проект здорово покорежило: создатели критически подошли к имеющимся наработкам и решили несколько упростить игру для массового потребителя. Тем не менее, релиз творения Destination Games обещает быть самым неординарным событием 2006 года в стане онлайновых развлечений.

Не стоит думать, что продюсер проекта, легендарный **Ричард Гэрриотт** (Richard “Lord British” Garriott), уподобился «попсовикам-затейникам» из **Electronic Arts** и надумал нашпиговать ***Tabula Rasa*** избитыми, но популярными идеями. Напротив – все оригинальные геймплейные фишки остались на месте, просто от некоторых второстепенных задумок (типа применения транспортных средств или «бесклассового» развития персонажа) пришлось отказаться.

ЭКШЕН!

Боевая система изменилась просто до неузнаваемости. Если практически во всех MMORPG успех сражения зависит исключительно от характеристик персонажа и наносимого оружием урона, то в **Destination Games** решили пойти дальше. Теперь от игрока требуется не только учитывать сильные и слабые стороны в защите противника, но и активно подключать спинномозговые рефлексы – бегать, целиться, уклоняться от нападений. Правда, до полноценного экшена уровня ***Planetside*** местная боевка все равно не дотягивает – виной тому такой приставочный пережиток, как автоприцеливание и определенная зависимость (пусть и не полная, но она все-таки есть) атак от умений аватара. Разработчики просто разбавили боевую составляющую экшен-элементами, дабы сражения не превращались в однообразный и скучный процесс «закликивания» монстров до смерти.

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

Квестовая система Tabula Rasa уже сейчас подает большие надежды. Где это видано, чтобы в MMORPG выполнение или невыполнение какого-то задания могло привести к изменениям в мире игры? Господин Гэрриотт заверяет общественность, что в его новом проекте дело будет обстоять именно таким образом, и при-

В любой момент ты можешь сделать «откат», если тебе не понравился эксперимент с тем или иным умением


Этот пейзаж очень похож на павший Аскалон из Guild Wars.


Тарелку разобьем, пилотов препарируем.

водит пару наглядных примеров. Ситуация первая: если наш отряд не подобьет корабль неприятеля, то в следующем квесте злобные инопланетяне десантируются на поверхность планеты в полном составе, а не в «ополовиненном». Ситуация вторая: если вырубить электростанции врага, то отключится защита базы пришельцев и штурмовать «обитель зла» сможет гораздо большее количество игроков и с меньшими потерями. Кстати говоря, PvP в игре не будет точно – разработчики делают упор исключительно на PvE (Player vs. Environment) и хотят сплотить геймеров супротив главной глобальной проблемы – космической интервенции. Наш онлайновый опыт подсказывает, что в играх без PvP коммьюнити более взрослое и дружелюбное.

СВОБОДА ВЫБОРА

Оригинальным образом Destination Games подошла к системе прокачки персонажа. Хоть от развития в свободном направлении (аватар может выучить любое умение, никаких «профессиональных» ограничений) пришлось отказаться в пользу классовой схемы, одну огромную плюшку нам все-таки оставили. У нас будет возможность сохранять персонажа! То есть в любой момент ты волен сделать «откат», если тебе не понравился эксперимент с тем или иным умением. Таким образом разработчики избавляются от кошмарной проблемы «запоротых» персонажей. Похвально, давно бы так!

ДАЛЕКО ГЛЯДИМ

Несмотря на то что точная дата выхода самой Tabula Rasa еще толком неизвестна, Гэрриотт уже успел поделиться планами насчет аддона. Первое же дополнение расширит границы игрового мира (в оригинале будет только две-три планеты), а также добавит возможность управлять военной техникой: разнообразнейшими танками, багги и, может быть, летательными аппаратами. Серьезный настрой! Лично я жду Tabula Rasa больше, чем какую-либо другую игру этого же жанра. Во-первых, Гэрриотту опыта не занимать, и веников он не вяжет (венценосный сериал ***Ultima*** лучшее тому подтверждение). Во-вторых, хорошие sci-fi MMORPG не выходили еще со времен ***Anarchy Online***. Ну, и в-третьих, игра, как говорит сам маэстро, делается «с чистого листа» (на то и название у нее такое) – без оглядки на набившие оскомину штампы и клише. Будет хит. И пусть меня закидают мониторами, если я не прав. *[В редакции нашего журнала продаются б/у неработающие мониторы. Предъявителю этой статьи – скидка и фотография автора текста. – прим. ред.]*

ФАНТАСТИКА VS ФЕНТЕЗИ



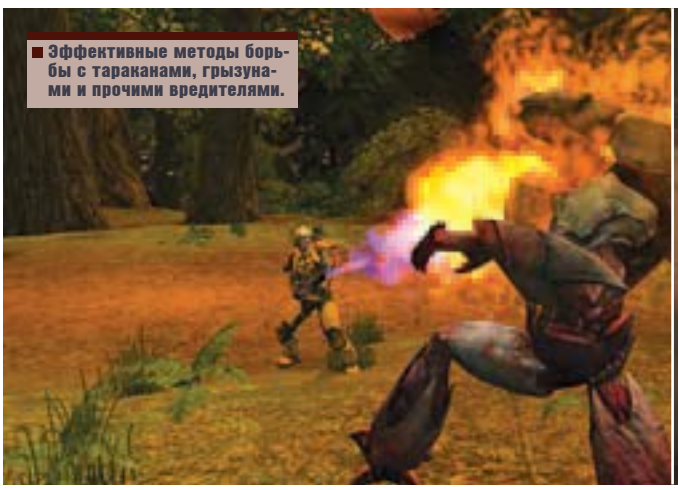
Изначально в игре было отведено место для фэнтези и аниме-стилистики: *Lineage II*-подобные герои, сказочные существа, пасторальные пейзажи. Однако со временем проект преобразился в sci-fi чистой воды. Не знаю как тебя, а вот меня такая метаморфоза несказанно обрадовала – MMORPG и так изобилуют большеглазыми остроухими персонажами, не хватало их еще и в мрачном фантастическом мире *Tabula Rasa*.



ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

Ричард Гэрриотт – это черепаха Тортилла игровой индустрии. Он стоял у «самых истоков» и, фактически, сформировал жанр ролевок для PC. Свой дебютный проект (*Akalabeth: World of Doom* – Rogue RPG, 1980 г., платформа Apple II) он написал в девятнадцать лет, после чего пошел работать в компанию Origin, которая на протяжении двадцати лет выпускала новые игры легендарного RPG-сериала *Ultima*. Кстати говоря, первая по-настоящему популярная и успешная MMORPG *Ultima Online* вышла под его же патронажем.




Эффективные методы борьбы с тараканами, грызунами и прочими вредителями.


Сегодня смог, сэр.





Пафосные спецэффекты в духе Final Fantasy XI – зрелище на любителя.

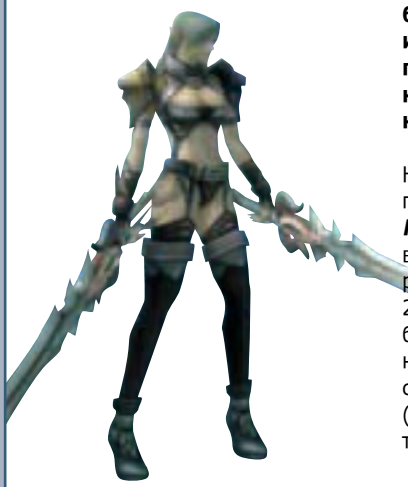


«Пиротехников вызывали? Нет? А мы все равно идем к вам!»

Текст: Андрей “Q-Tuzoff” Теодорович

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
CCR Inc.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/rfonline
ДАТА ВЫХОДА
Март 2006 года

Ищи видео на диске!



RF ONLINE

ШИЛО НА МЫЛО

Относительно недавно руководством Codemasters была коварно задушена многообещающая MMORPG *Dragon Empires*. Сей шаг PR-служба издательства аргументировала стандартными отмазками про «наличие более перспективных проектов» и неопределенными «техническими трудностями в процессе разработки». Жаль, ведь, судя по имеющейся информации и скриншотам, должна была получиться первоклассная игра. Но панночка таки померла, и место покойной занял сомнительный проект *RF Online*.

Несмотря на то, что наш сегодняшний гость прописался в разделе «Обрати внимание», ***RF Online*** уже вышел в Корее, Китае, Тайване и Японии. Однако американский и европейский релиз состоится лишь весной 2006-го – до этого момента **Codemasters** будет заниматься адаптацией игры под нужды соответствующих рынков. Лично я сомневаюсь в актуальности Rising Force (именно так расшифровывается аббревиатура RF) уже сейчас.

Злобным киборгам Accretians не суждено примерить цветастую робу и взять в руки волшебный посох

НА ТРОИХ

Невнятный сюжет повествует о противостоянии трех цивилизаций в далекой галактике Novus. Accretian Empire – настоящая космическая «саранча». Безжалостными киборгами движут лишь идеи жестокого тоталитаризма. Они постоянно расширяют границы своей империи, убивая все живое на своем пути. Уникальная способность «железных дровосеков» – умение трансформироваться в хорошо бронированную турель. Cora Holy Alliance – эльфы чистой воды. Остроухие ребятки не признают высоких технологий, зато знают толк в магии. Bellato Union – человеческая раса, золотая середина между Cora и Accretians. Одинаково неплохо разбираются в магии и технологии, а также умеют строить мощных боевых роботов-мехов (правда, только по достижению 30-го уровня).

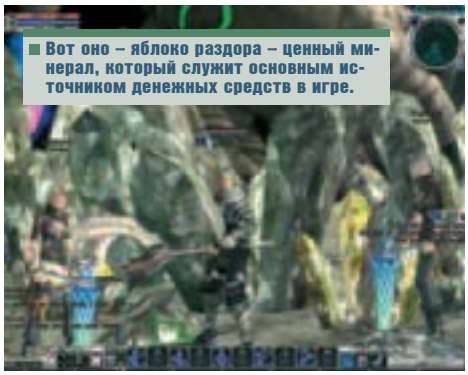
ЗДЕСЬ DIABLO ПАХНЕТ

Сюжет и расы – пожалуй, единственные оригинальные (да и то частично) наработки южнокорейской студии CCR. Остальные же элементы RF Online далеко не первой свежести. Из числа «идейных доноров» чаще других икает и переворачивается в пропитанном нафталином сундуке рогато-хвостатый товарищ адского происхождения.

Определившись с расой, следует выбрать и класс. Имеется всего четыре варианта – Warrior, Ranger (читай Rogue), Spiritualist



А вот это – боец эльфоподобных Cora. В реальной жизни с такой «броней» только в стрип-клубах выступать можно.



Вот оно – яблоко раздора – ценный минерал, который служит основным источником денежных средств в игре.

(вспоминаем Sorcerer) и Specialist (выбор для крафтеров). Не совсем понятно, зачем нужно наделять ремесленников отдельным классом, но оставим это на совести разработчиков. Стоит отметить, что злобным Accretians не суждено примерить цветастую робу и взять в руки волшебный посох – у киборгов напрочь отсутствуют магические способности. Со временем герою придется выбирать и подкласс. Правда, есть всего два варианта в рамках «специализации» – до многообразия ***EverQuest II***, не говоря уж о ***Ragnarok Online***, игра явно не дотягивает.

ВСЕ СУМЕЮ, ВСЕ СМОГУ

Навыки в игре разделены на три большие категории: основная система, система способностей и система магии. В первую группу входят: ближний и дальний бой, магия, щиты и защита. Все предельно ясно, кроме одного – зачем выносить щиты отдельным пунктом, когда и так есть "defense"? Вторую группу целиком и полностью составляют баффы (улучшающие характеристики заклинания). С магией разработчики тоже особо заморачиваться не стали: существует пять школ: Святая/Темная (зависит от расовой принадлежности персонажа – Cora он или Bellato), Ветра, Земли, Огня и Воды. Стандартный элементальный набор, ни дать ни взять.

Прокачка умений и магии осуществляется модным в последнее время способом – скилл растет в зависимости от частоты его использования. Если быть совсем точным, то улучшается не отдельно взятый навык, а группа, к которой он принадлежит. Например, частое применение файербола влечет за собой добавление очков к магии Огня. Такая же петрушка и с применением боевых умений: часто машешь мечом – получи прибавку к «ближнему бою». По достижению 30-го уровня в той или иной отрасли открываются более мощные скиллы – купить же свитки с ценными познаниями нельзя, все «вшито» заранее. Интересный подход, напоминающий строгую классовую дифференциацию ***Diablo II***.

СОМНЕНИЯ

Весь сыр-бор между тремя цивилизациями случился вовсе не по ксенофобским соображениям. Причина куда банальнее: в Новусе можно добывать ценную руду, которая служит основным источником дохода для каждой расы. Стоит ли пояснять, что в режиме RvR (создатели расшифровывают эту аббре-

КЛАДЕЗЬ ЗНАНИЙ



На официальной страничке игры не так уж много полезной информации о *RF Online* (во всяком случае, на момент написания статьи большинство разделов там еще не было заполнено). Советую заглянуть на www.rfbase.com – крупнейший английский фэн-сайт проекта, где выложены руководства, обширные FAQ, множество скриншотов и артов. Также там регулярно проводятся различные конкурсы и розыгрыши.



РАНЬШЕ ВСЕХ

У тебя есть шанс увидеть игру много раньше релиза в США и Европе. Для этого нужно зарегистрироваться на официальном сайте проекта и подать заявку на участие в бета-тесте. При отборе кандидатур разработчики отдают предпочтение тем людям, которые активничали на форумах игры или же создали собственные фан-сайты. Впрочем, еще не поздо успеть втереться в доверие! Тем более, что совсем недавно Codemasters выложили отличный Fansite Kit, в котором ты найдешь все необходимое для создания фанатского портала.





Судя по всему, перед нами – RvR-месиво за право обладания очередной шахтой.

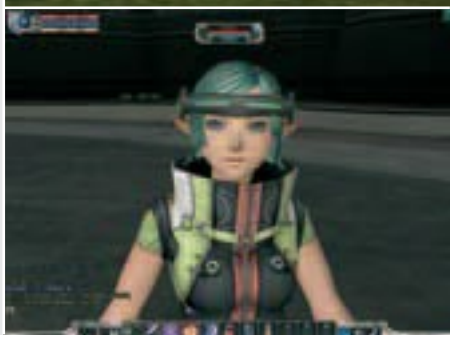


Вылитый Диабло! Осталось только рога подкрасить для пущего сходства.



Один из здешних телепортов.





СМЕНА КУРСА

На рынке MMOG Codemasters появилась относительно недавно. В марте 2005-го года компания подписала контракт с Turbine о дистрибуции на территории Европы *Asheron's Call: Throne of Destiny* и *Asheron's Call 2: Legions*. Увы и ах, но вторая часть игры была вскоре закрыта по финансовым соображениям – после этого руководство фирмы сменило курс на локализацию и распространение азиатских онлайновых игрищ, а также на разработку собственных проектов.



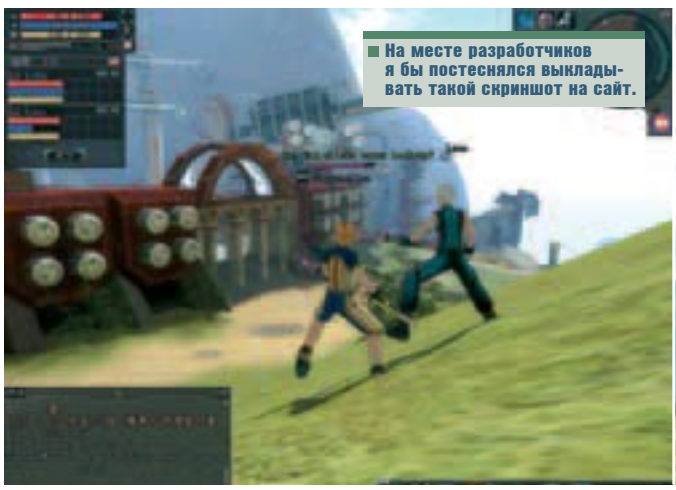
виатуру как Race vs Race вместо привычного Realm vs Realm) придется сражаться с неприятельскими кланами за обладание шахтами. По заверениям разработчиков стычки между тысячей-другой игроков – не редкость. Интересно, какой тогда нужен коннект, чтобы не «тормозить» на поле боя?..

Некоторые подробности боевой системы просто повергают в шок. То что хлам сыпется из раненого зверья (достаточно снести половину, а то и треть здоровья противника) еще можно как-то понять, но вот принцип распределения экспы... Опыт начисляется за отнятое у врага здоровье плюс за факт смерти неприятеля. Т.е. удар, сносящий 100HP, приносит 100XP. Соответственно, если ты убиваешь монстра с 1000HP, то получаешь 1000XP + 300XP за самоубийство. А теперь представь ситуацию, что в группе вражину валит танк и зарабатывает 1300XP. Остальным членам группы достается лишь 300XP за факт убиения. Честно? Не думаю. Уж лучше бы делили общую сумму экспы на всех, как в большинстве нормальных MMORPG.

Несмотря на бешеную популярность игры в Азии, она вряд ли сможет завоевать западный рынок

ТЕМНАЯ ЛОШАДКА

Несмотря на бешеную популярность RF Online в Азии, повторюсь, я сомневаюсь в привлекательности игры для европейского/американского/росийского геймера. Устаревшую на несколько лет графику еще можно стерпеть, но вот тотальную «дьяболизацию» и не внушающие доверия «фишки» – навряд ли. У них, басурманов, и ***Legend of Mir*** является бестселлером, однако нашему брату сия забава покажется, как минимум, дикой. Впрочем, Codemasters как раз работают над адаптацией проекта. Возможно, получится действительно путная вещь, но об этом мы узнаем не раньше марта 2006-го. Лично я лучше бы подождал куда более понятную и многообещающую ***Dragon Empires***.



На месте разработчиков я бы постеснялся выкладывать такой скриншот на сайт.




THE SUFFERING
Кровные узы
БОЙСЯ ДЕМОНА ВНУТРИ СЕБЯ
ОСВОБОДИВШИСЬ ИЗ ТЮРЬМЫ, ТОРК НЕ ИЗБАВИЛСЯ ОТ СВОИХ КОШМАРОВ. В РОДНОМ ГОРОДЕ ЦАРИТ ХАОС — БАЛТИМОР НАВОДНИЛИ КРОВОЖАДНЫЕ МУТАНТЫ. ДАТЬ ЛИ ВОЛЮ СВОЕМУ БЕЗУМИЮ ИЛИ — ДЕЙСТВОВАТЬ ОСТОРОЖНО И РАСЧЕТЛИВО?
ВТОРАЯ ЧАСТЬ ЗНАМЕНИТОГО ХИТА THE SUFFERING
PC CD-ROM
PC DVD
MIDWAY
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru





Продавец консультирует по вопросу покупки ботинок для подводного плавания.



Эти «воздушные шары» Lift Bags используются для подъема грузов на поверхность.

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ
Diving Simulator / Management
РАЗРАБОТЧИК
Биарт
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.diver3d.ru
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2006

DIVER: DEEP WATER ADVENTURES

НА ДНЕ



Пожалуй, только ленивый не устанавливал на компьютер скринсейвер *SereneScreen Aquarium*. Голубая водичка, тропические рыбки и кораллы привлекают внимание не меньше, чем обнаженные красавицы. Сотрудников из студии «Биарт» морской экзотикой не удивишь – они знают, плавали... В общем, ребята больны океаном и дайвингом. Болезнь, что показательно, прогрессирует: встречаем *Diver: Deep Water Adventures*.

Сей проект является симулятором дайвинга со всеми вытекающими: закупка лицензированного снаряжения, тренинг и, естественно, погружение на малые глубины. Не стоит кривиться: речи о скучнейшем тренажере для аквалангистов-профи не идет. Разработчики и на романтический сюжет сподобились, и даже аркадный режим предусмотрели для тех, кому не досуг разбираться в «подводных нюансах».

Надо то рыбку сфотографировать, то сокровище найти, то мину времен Второй мировой обезвредить

РОМЕО И ДЖУЛЬЕТТА

В центре внимания сорвиголова Энди МакМастерс и красотка Николь Сандерс. Девушка познакомилась с отчаянным парнем еще в университете, и, как утверждается на официальном сайте игры, «не смогла устоять перед его харизмой». Не знаю, как там насчет харизмы, но с головой у Энди определенно не все в порядке: вместо того чтобы пойти по стопам отца и грести бабло лопатой в банковском бизнесе, он решил заняться не столь доходным бизнесом – дайвингом. Причем на пару с подружкой. Папик, естественно, расстроился, лишил сынка наследства и финансовой поддержки. А потому на первых порах сладкой парочке придется туго.

Правда, кое-какой стартовый капитал у Энди и Николь имеется – три тысячи баксов и корабль. Но губу раскатывать не стоит. Одна лишь тренировка в специально оборудованном бассейне стоит $500. А снаряжение и оружие (нож, подводные ружье и автомат, взрывчатка и четырехствольный пистолет) влетят в копеечку. Потом еще ведь предстоит тратиться на лечение от профессиональных болезней (например, от кессонной) и на ремонт судна. И закупаться в местном магазине придется на протяжении всей игры, что впол-





не логично – амуниция изнашивается, да и новые приспособления не помешают. Что интересно, все товары реальные. Для каждого из них предусмотрено описание, фотография и даже видеоролик, в котором продавец дает исчерпывающую характеристику товару. Не в каждом экономическом симуляторе встретишь такой серьезный подход к делу!

ДЕКОМПРЕССИЯ

Не могу сказать, что ***Diver*** – это классический тайкун, но дебет с кредитом сводить придется. Иначе никаких заплывов – посадят за долги. У тебя уже наверняка возник вопрос: «С расходами определились, а вот как насчет доходов?». Отец Энди, конечно, мужик суровый, но просто так бросить сына на произвол судьбы не решился и попросил своего друга Стива Николса, известного в прошлом археолога, опекать молодых. Тот и рад стараться: очень надеется старикан, что юные дарования для него Атлантиду найдут (это, кстати, главная цель всей игры). Ну а чтобы было на какие шиши искать мифический континент, Стив подбрасывает хорошо оплачиваемые задания, подняв старые связи.

Миссии в игре разнообразные: надо то рыбешку какую-нибудь экзотическую сфотографировать, то сокровище найти (и сдать государству), то мину времен Второй мировой обезвредить. Работа, в общем, нервная и тонкая. Последняя характеристика особенно показательна: перед нами все-таки симулятор, а не экшен. Оружие у главгероя (им может быть или Энди, или Николь – как правило, один из них плавает, а другой подстраховывает с корабля) есть, но «применять» его почти не на ком. За браконьерский отстрел морской живности быстренько впаяют срок. Хорошо хоть «черных дайверов» по дешевке завезли (см. врезку).

Но скучно не будет, ибо глубина сама по себе опасна. Во-первых, нужно «ориентироваться на местности», а значит постоянно сверяться с хитрым приборчиком – гибридом компаса, глубиномера и тому подобных устройств. Во-вторых, придется ежесекундно бороться за жизнь и избегать опасностей. А они подстерегают дайвера на каждом углу: может закончиться кислород, давление воды вызывает страшные заболевания (следим за глубиной), акулы мигом приплывают, почуяв запах крови. Будет трудно! Но если хочется просто полюбоваться на морские красоты, имеет смысл выбрать аркадный режим – большая часть подводных «заморочек» там отключена.

Не беремся предсказать успех или провал этой игры. Выпускать экзотический симулятор всегда рискованно. С другой стороны, мы уже истосковались по чему-то нестандартному. Так пожелаем же разработчикам удачи!

БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ



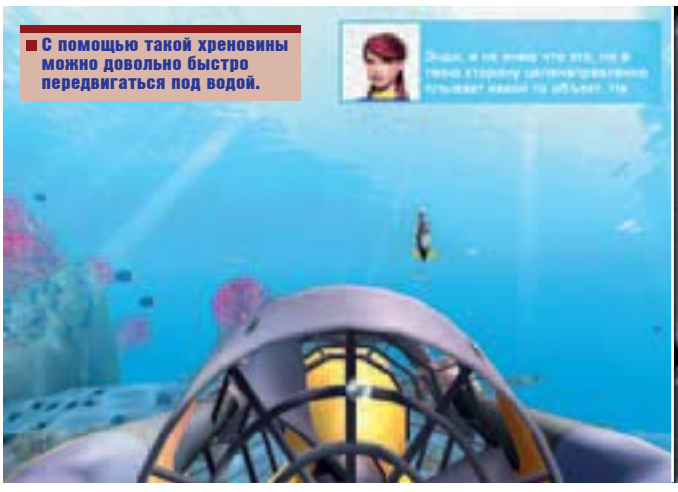
Плохая новость: разработчики решили сделать игру как можно реалистичнее и ввели консольную систему сохранения – то бишь, «записаться в файл» можно только между уровнями. Хорошая новость: миссии непродолжительны, каждая около 15-ти минут. А потому такая система сэйвов вполне оправданна.



ЧОРНЫЕ ДАЙВЕРЫ

Опасность для нас представляют не только рыбы-хищники, но и «черные дайверы», занимающиеся нелегальным поиском сокровищ. Все они, как на подбор, негодяи. Особенно злобствуют «чернушники» из организации «Айзен Кросс». Им вообще закон не писан. Чтобы добраться до Атлантиды и разграбить сокровища древнего мира, они готовы пойти на любое преступление. А потому не грех и стрелу в лоб вогнать поганцам окаянным, если под ногами будут путаться. Вот, собственно, и почти вся экшен-часть игры.



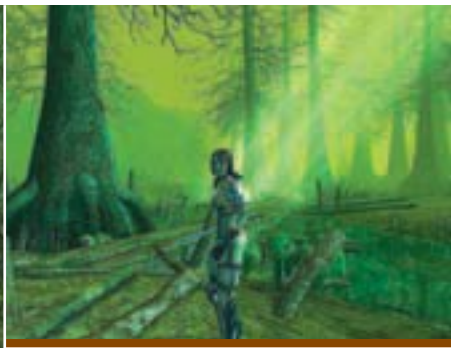


С помощью такой хреновины можно довольно быстро передвигаться под водой.

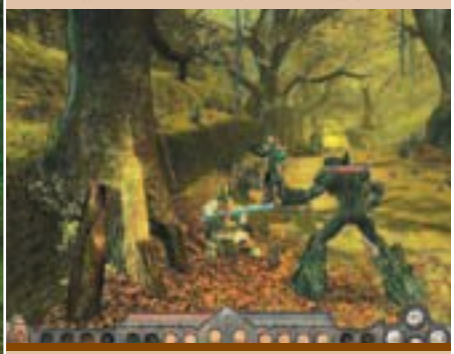


В баре выдают новые задания.





Интересно, эти кожаные полоски в стиле «садомазо» действительно защищают от ударов?



Гномы – одна из самых продвинутых рас. У них даже огнестрельное оружие есть!

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ
Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Hometek
РАЗРАБОТЧИК
Namco Hometek
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До пяти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mkapocalypse.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

КТО К НАМ С ЧЕМ И ЗАЧЕМ, ТОТ ОТ ТОГО И ТОГО!

Вселенная *Mage Knight* не принадлежит компьютерному миру. Она развивалась как классическая настольная игра с пластмассовыми фигурками героев, бумажной картой и толстым сводом правил. Однако многолетний опыт показал, что подобные игры отлично приживаются на интерактивном пространстве. Вот и Mage Knight решили облечь в полигоны. Компания Namco Hometek, взвалившая на себя эту миссию, уже и название будущему хиту придумала — *Mage Knight: Apocalypse*.

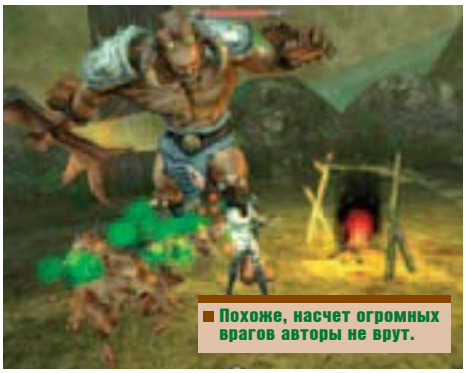
САМОУЧКИ

Ориентиром для разработчиков служит небезызвестная ***Diablo***. Компьютерная версия Mage Knight должна так же органично совмещать бесконечный бой с элементами ролевой игры. Однако сотрудников Namco традиционная система «прокачки» героев не устроила. Продюсер проекта **Крис Врен** (Chris Wren) заявил, что негоже отвлекать игрока от битвы расфасовкой какой-то там «экспы», поэтому «вручную» повышать ловкость и интеллект бойцов игроки не смогут. Мышцы героев наливаются силой прямо во время сражения. Желаешь стать мастером клинка? Больше маши мечом! Хочешь достичь высот в магии огня? Чаще поджаривай негодяев волшебным пламенем!

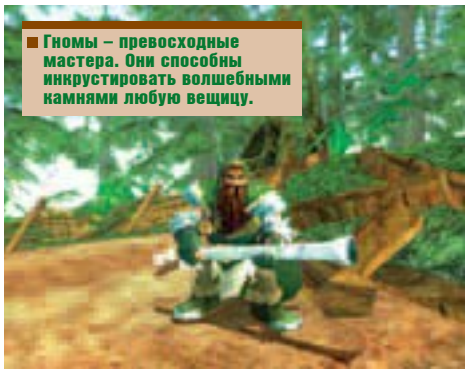
С привычными эльфом, магом и гномом соседствуют сексапильные девочки: вампирша и амазонка

СНИМАЙ ПАРИК

На войну во имя спасения мира отправится целых пять «смельчаков», одним из которых ты и будешь распоряжаться по своему усмотрению. С привычными эльфом, магом и гномом соседствует сексапильная вампирша и не менее привлекательная амазонка. Каждый персонаж изначально имеет свои сильные и слабые стороны. Скажем, гном неплохо стреляет (да, в Mage Knight будет порох!), но шаман из него так себе. Маг, что неудивительно, здорово колдует, но ему совершенно невдомек, с какой стороны браться за ружье. Создатели игры делают все, чтобы каждый из нас смог максимально выделить своего избранника, добавить ему максимум индивидуальности. Цвет кожи, глаз, волос, форма бороды и прически – вот далеко не полный список изменяемых черт. Более того, свой отпечаток на внешности героя оставляет сама война. Крис привел пример с вампиршей, которая постоянно пьет вражескую кровь.



Похоже, насчет огромных врагов авторы не врут.



Гномы – превосходные мастера. Они способны инкрустировать волшебными камнями любую вещицу.

Кожа девушки со временем становится бледнее, а глаза, наоборот, наливаются красным. Соответственно, мы вправе рассчитывать, что воин, постоянно сражающийся тяжелым двуручным мечом, постепенно «перерастет» самого Конана в исполнении любимого нами губернатора Калифорнии.

ГОРОДА И СЕЛА

Смельчаки наши борются, как обычно, с мировым злом и хаосом, царящим повсюду. Раса злых ящериц Shyft украла некое Волшебное Яйцо и случайно его разбила. Поскольку яичко было не такое уж простое, вылупился из него не цыпленок, а Дракон Апокалипсиса собственной персоной. Зверюга с каждым днем матереет и угрожает уничтожить весь мир, когда вырастет. Древняя секта полоумных колдунов, именующих себя Магами Апокалипсиса, оформляет опеку над Драконом, поэтому просто прийти и заколоть новорожденного у нас не получится.

Начав поход за головой Дракона (вернее, головами, ведь у твари их целых пять) в одиночестве, ты обязательно соберешь по пути еще четырех попутчиков – тех самых, что были представлены еще в начале игры, но не удостоились твоего выбора. Каждый компаньон обитает в своих родных краях. Эльф – в заснеженных северных землях, гном – в горах, и так далее. Игровых зон, таким образом, получается шесть. Пять регионов соответствуют пяти героям, а шестой отводится под финальную битву с невоспитанным ящером – там мы проведем не так уж много времени, зато изрядно помучаемся.

Центром каждой территории является город или его аналог. В мегаполисах кипит торговля, работают воинские и магические школы, принимают заказы мастера. Так, только в цитадели гномов ты сможешь присобачить к доспехам волшебные камни, наделив тем самым простую «броню» магическими свойствами.

МАГИ-СИМПАТЯГИ

Ко всем прочим достоинствам Mage Knight: Apocalypse компания Namco намерена добавить еще и красоту. Среди обещанных прелестей – огромный мир, современные спецэффекты и гигантские монстры. Чего остается желать? Может быть, лишь чуточку больше свободы, чтобы не получить очередной ***Dungeon Siege***...

КАЖДОМУ СВОЕ



Namco обещает «динамичную систему генерации монстров». В переводе на общечеловеческий: количество и «профессионализм» врагов на карте будет зависеть от того, насколько развит герой игрока. Если эта штука заработает, уровни сложности вообще не понадобятся.

СПИНОЙ К СПИНЕ



Идти на дракона в одиночку – дело неблагодарное. Даже в старой сказке богатырей было три. **Namco** «затачивает» мультиплеер сразу на пять игроков. Ведь вместе, как известно, веселее, а в случае ***Mage Knight: Apocalypse*** – еще и практичнее. Группы героев получат доступ к специальным «коллективным комбо», гораздо более опасным для врага, нежели простые удары. Впрочем, некоторые комбинации можно провернуть и с помощью компьютерных напарников в однопользовательской игре.



В категорию Teen игра точно не попадет. Минимум – Mature!



Фантомас разбушевался.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ПРИНЦА ЭДЕМА

Текст: Тонтон Макутчевский

Порой достаточно взглянуть на скриншоты будущей игры, чтобы понять, окажется проект хитом или нет. А иногда качество готовящегося блюда легко угадывается по игрографии его создателей и грамотному информационному сопровождению, в то время как прилагающиеся картинки могут быть невразумительными или вообще отсутствовать.

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
DVS
ПОЙДЕТ
Процессор 2,4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://games.1c.ru/tron_ascension/

Впрочем, последнее почти всегда является уделом варгеймов и симуляторов, чьи фэны довольно терпимо относятся к графике.

В этот раз мы решили подробней рассмотреть походовую стратегию ***«Восхождение на трон»***, скриншоты которой выглядели заманчиво, да и информация в пресс-релизах привлекала внимание. К тому же предыдущее знакомство с бета-версией игры оставило лишь положительные эмоции.



Камера может быть не только сзади, но и впереди героя. И даже над ним.

СУТЬ ДЕЛА

Приятный вступительный ролик, повествующий о внезапном нападении разномастных тварей на королевский замок и последующей аннигиляции всего живого внутри, обрывается, едва израненное тело нашего протагониста переносится за многие сотни километров от родной крепости. По счастливой случайности, парень избежал смерти – знакомый маг услужливо телепортировал его от греха подальше. По пути бедняга лишается модных доспехов, из его кармана выпадает кошелек, да и силушка утекает из молодецкого тела.

Едва материализовавшийся из воздуха главный герой коснулся земли перед воротами далекого замка, как рыцарь самого жлобского вида безо всякого стыда начал громогласно подтрунивать над королевским происхождением нашего персонажа. В иное время за такое обращение с императорской персоной он моментально был бы вздернут на ближайшем дереве, но сегодня ему повезло. После короткого разговора охранник стукнул экс-царское высочество по башке чем-то тяжелым (*пытаться в чем-то убедить охранников – себе дороже; проверено на практике* – прим. ред.) и затащил его внутрь крепости. Ну а управление беднягой, как нельзя кстати, перешло в мои руки.

ОКО ЗА ОКО

Если не знать, что перед тобой пошаговая стратегия, можно принять «Восхождение на трон» за какой-нибудь средневековый Action/RPG с видом от третьего лица. Камера удобно висит за спиной молодого человека спортивного телосложения, в раскинувшемся вокруг лесу бродят люди. Ничего, абсолютно ничего не предвещает не то что наличия пошагового режима, но и самой стратегии. Но, как оказалось, умение бегать и прыгать – не более чем оригинальная прослойка, призванная занять игрока между битвами. Окончательно убедившись в этом, я выбрался из замка и решил обзавестись соратниками. В казарме, что располагалась в поселке неподалеку, мой герой тотчас нашел несколько отрядов пер-

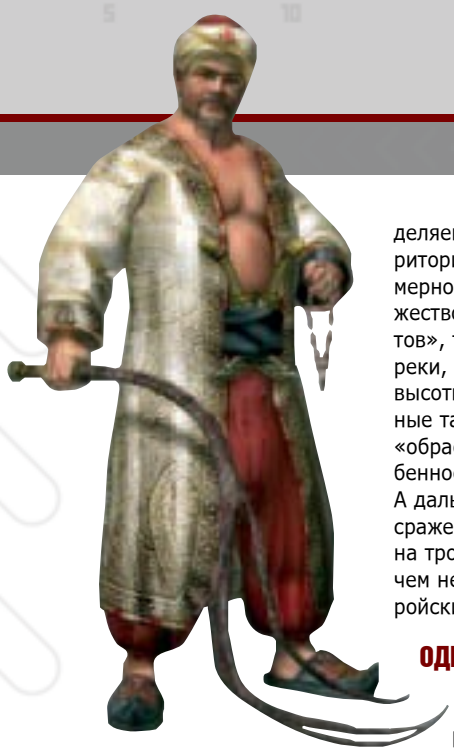
ВОКРУГ СВЕТА

Нелинейность, «спасательный круг» игры, крайне абстрактна. Казалось бы, возможность свободно перемещаться по территориям и покорять замки в произвольном порядке заслуживает всяческих похвал, но зачем было блокировать основные проходы подлежащими непременному уничтожению отрядами противника?

Ведь каким бы гениальным стратегом ты ни оказался, одолеть специально собранную, уникальную армию без тщательнейшей подготовки не получится. А чтобы подготовиться, надо выполнить ряд квестов, истребить n-ое число врагов, заработав тем самым нужную сумму. Придется изворачиваться и бегать по оцепленному со всех сторон морями, скалами или врагами вольеру. Кстати, всего подлежащих обязательному истреблению армий насчитывается около двадцати, причем руководить ими будут специально обученные генералы. Конечно, это лучше чем катиться по полностью спланированному сценаристами желобу сюжета, но в тоже время совсем не то, что мы ждали. Хорошо еще дороги за спиной перекрывать не будут, хоть назад сможем вернуться.



Рановато я решил покинуть территорию. Вот теперь убегать приходится.



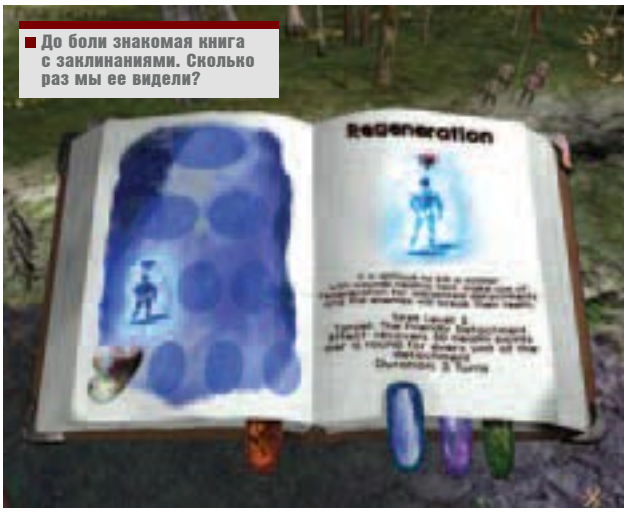
деляемая для маневров территория. А благодаря трехмерному ландшафту с множеством «побочных элементов», таких, как деревья, реки, стратегически важные высоты, и без того ювелирные тактические сражения «обрастают» массой особенностей. Ну а дальше... А дальше все, как в HoMM: сражения в «Восхождении на трон» практически ничем не отличаются от «геройских» поединков.

воуровневых крестьян, за смешную мзду легкомысленно присягнувших мне на верность.

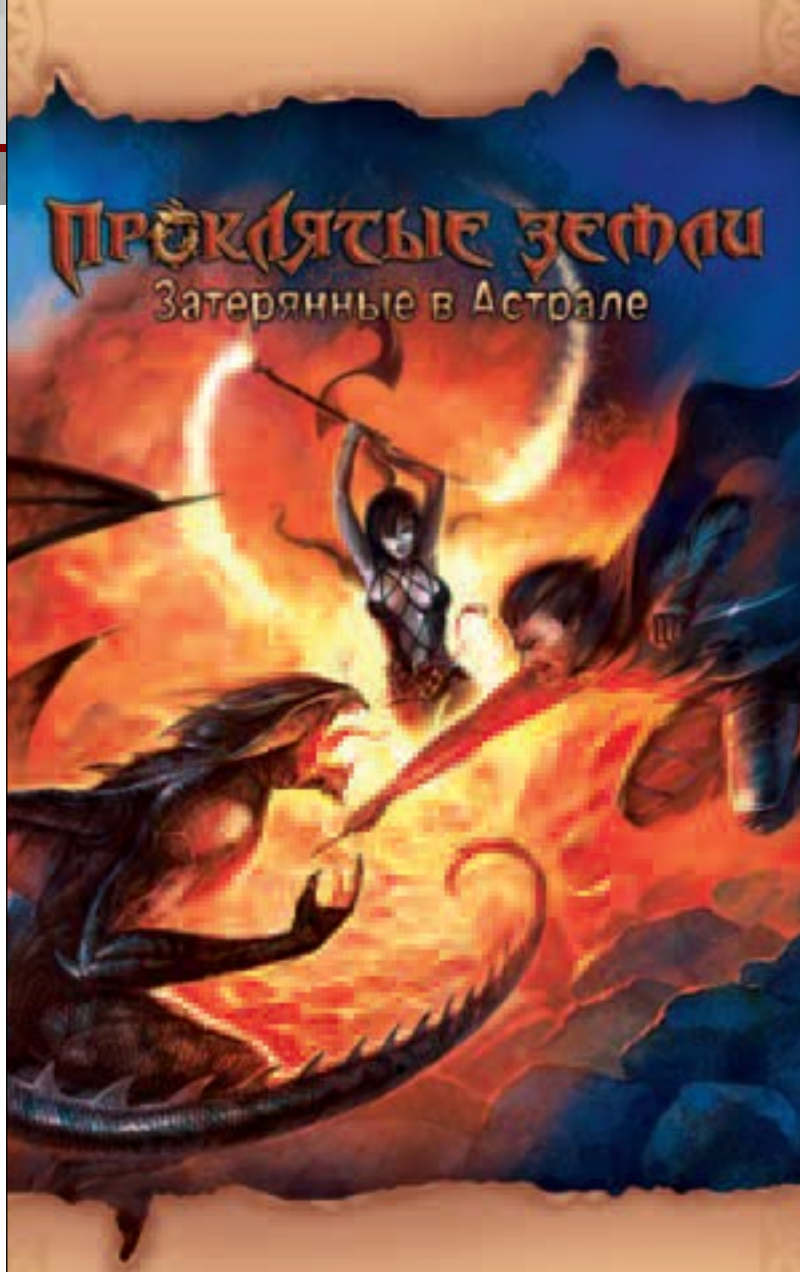
Мускулистые компаньоны придали уверенности, и я, не долго думая, решил прогуляться за пределы деревни. Не прошло и нескольких минут, как на пути мне встретились агрессивно настроенные проходимцы. Будем биться? Несомненно! Зря я, что ли, сюда шел? Прокрутив мало влияющий на дальнейшие отношения с гоп-стоп-партией диалог, я мгновенно очутился в самом пекле сражения. Никаких фиксированных задников, как в ***Heroes of Might and Magic,*** здесь нет: война начинается прямо на месте обмена любезностями. Размеры отведенной под боевые действия площадки зависят от количества участвующих в битве: чем их больше, тем обширней вы-

ОДНАКО

Развивается персонаж очень просто. Никаких классов на выбор. Талантливый главгерой прокачивает сразу все свои немногочисленные навыки: от владения мечом до магических способностей. Судя по всему, к концу игры перед нами предстанет универсальный солдат, одинаково прекрасно владеющий... всем. Мечта читера и смерть баланса в любой игре, но только не здесь. Дело в том, что, скорее всего, тебе придется очень часто менять наемников, ведь те не развиваются одновременно с героем. Надо будет выбирать, тратить ли заработанные в сражениях очки опыта на главного персонажа или его подчиненных. Лично мне такая схема не очень нравится. Наверняка, многие игроки станут прокачивать только героя, а значит совсем скоро наемники, по сравнению с ним, будут казаться детсадовцами. Да и нужно ли совершенствовать



До боли знакомая книга с заклинаниями. Сколько раз мы ее видели?



«Ты рвешься из заточения, чтобы быть ближе к солнцу и свободе, ты стремишься вырваться из плена тесноты и безверия. И вот ты свободен! Но твое Путешествие только начинается...»

НОВЫЕ ТАЙНЫ СТАРЫХ МИРОВ...





«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» - ролевая игра с элементами стратегии, выдержанная в лучших традициях серии.

КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

- Четыре острова, которые обладают уникальным климатом, обитателями и архитектурой, а так же имеют собственное музыкальное сопровождение
- Новый нелинейный сюжет с участием полюбившихся старых и совершенно новых персонажей
- Высокая интерактивность окружения, сотни объектов, доступных для взаимодействия
- 120 миссий различных типов: нелинейных, секретных, на время, stealth-заданий, в одиночку и в команде, заданий со случайными событиями
- Развитая ролевая система и стратегическая составляющая

NIVAL INTERACTIVE

© 2005 Matilda Entertainment. Все права защищены. Проклятые Земли. © 2000-2005 Nival Interactive. «Нивал» и «Проклятые Земли» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



PC ИГРЫ: Мы видели, что главный герой может по-разному отвечать на вопросы NPC. Однако, как нам показалось, результат от этого не меняется. Сможем ли мы в итоге влиять на развитие сюжета, выбрав тот или иной ответ?
ИЩЕНКО АЛЕКСАНДР (Директор фирмы DVS): Кардинально сюжет не меняется. Однако разные ответы героя влияют на манеру прохождения. Игрок волен выбрать силовую тактику, когда он постоянно бьется, или попытаться пойти дипломатическим путем, договорившись с оппонентами полюбовно.
Например, в начале игры герой получает задание «выбить» долг из владельца таверны. Вы можете просто прийти и отобрать деньги (правда, всего треть требуемой суммы, т.к. владелец таверны не при деньгах) или помочь бедняге, заработав при этом в несколько раз больше.

PC ИГРЫ: Кое-каких заявленных ранее «фишек» в игре нет. Не хватило времени на их реализацию?
И.А.: Проект насыщен игровым контентом, объем графики очень большой. В команде DVS не так много людей, ресурсов не хватает. Поэтому, как это ни печально, успеваем реализовать не все, что хотели сделать изначально.

PC ИГРЫ: Так, значит, мы все-таки увидим дополнение. Может, какие подробности уже есть?
И.А.: Ну, сейчас рано об этом говорить. Нужно дождаться релиза. Тем не менее, если все будет хорошо, в адд-оне мы попытаемся показать историю глазами других Героев: Мага или Валькирии. С ними наш подопечный встречается во время своих приключений.

отряд, если после смерти бойцов на заработанные деньги можно нанять точно такую же или даже более совершенную братию? На резонный вопрос «Зачем?» разработчики лаконично отвечают: «Баланс».

ДЕНЬГИ ДЕЛАЮТ ВСЕ

Многие встречавшиеся на моем пути люди были совсем не прочь подкинуть царской особе работенку по статусу: перебить стайку надоедливых волков или еще каких кровожадных – в том числе двуногих – лесных обитателей. К счастью, разработчики напридумывали (и нарисовали) множество врагов, и скучать, час за часом глядя на одинаковые модельки, не придется. Крошить, перемалывать, разрушать и захватывать – вот чем ты будешь заниматься на протяжении всей игры.
Цель – преодолеть три плотно заселенных недружелюбными рзумными существами и зверьем континента, добраться до родного замка и восстановить справедливость. Ключевые проходы охраняются хорошо экипированными армиями, разбить которые можно, лишь обладая сходными по силе войсками и хорошо прокачанным персонажем. А для этого нужны деньги. Много! Добыть их можно либо громя всех подворачивающихся под ногу противников, либо захватывая многочисленные замки, частенько встречающиеся на пути. Второй путь единственно правильный – только оккупировав большую часть крепостей на континенте, ты сможешь набрать достаточную сумму для найма профессиональной армии.



Архитектура симпатичная. Все остальное выглядит несколько бедновато.

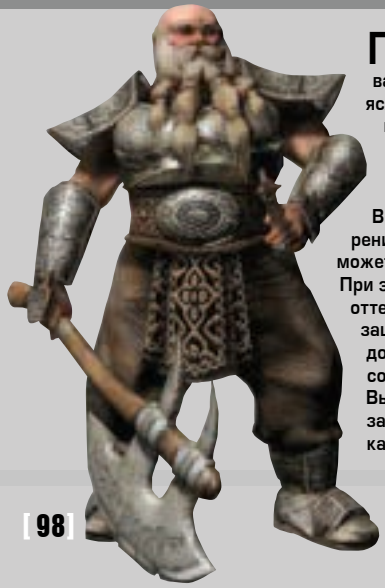
Но вернемся к игре. Движок внезапно начал демонстрировать свои способности – день сменился ночью, вокруг стало темно, кое-где загорелись костры, а вот населяющие мир люди предпочли не замечать происходящих изменений, оставаясь на своих местах. Может, не слишком реалистично, но не стоит забывать, что главное в игре – битвы. К остальному можно и не присматриваться.

ОБ АСФАЛЬТ

Глядя на оригинальную, по сравнению с ортодоксальными представителями жанра, «прослойку», о которой мы упомянули в начале материала, ожидаешь чего-то необычного и нового от «сердца» проекта, а именно от сражений. Но нет, и здесь все знакомо. Твой удел – тактика. Сомневаюсь, что проект сможет увлечь поклонников серьезных пошаговых стратегий надолго. Скорее всего, игра понравится тем, для кого HoMM это слишком сложно.



СКВОЗЬ ТЕРНИИ К ЗАМКУ



Пробираясь через континенты домой и попирая поверженных врагов, наш молодец будет постепенно восстанавливать не только свои силы, но и сломанные доспехи, изменяясь на глазах по мере накопления опыта. Максимальная степень развития героя ограничена двадцатью уровнями. Тем, кому мало стандартной брони или оружия, могут отвоевать или найти около тридцати различных артефактов, значительно повышающих характеристики персонажа.
В трудном деле превращения супостатов в полевые удобрения решающее значение имеет магия. Одаренный герой может воспользоваться магией Огня, Воды, Воздуха и Земли. При этом первая школа имеет ярко выраженный атакующий оттенок, в то время как вторая ориентирована на лечение и защиту. Магия Земли влияет на физическое состояние отрядов, а «воздушные» заклинания позволяют усилить собственные войска, например, ускорить их передвижение. Выбирать есть из чего: в наличии три с лишним десятка заклинаний. В общем, ты вряд ли заскучаешь при изучении каждой магической школы.





Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.
Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания "Одиссей", тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73,
e-mail: sales@odyssey.od.ua,
www.odyssey.od.ua.



SpellForce 2
SHADOW WARS

Беседовал: Роман "ShaD" Епишин

Игра *SpellForce: The Order of Dawn* оказалась одним из самых жизнеспособных игровых гибридов. Строго выверенные пропорции стратегии и RPG обеспечили проекту славу и успех. А первый ролик на игровом движке мы до сих пор всей редакцией вспоминаем. Сейчас такой картинкой уже не удивишь, но Phenomic не сидит, сложа руки. В недрах студии зреет полноценный сиквел, готовый поразить нас не меньше, чем оригинал. Чего не было в первой *SpellForce*? И чем обязательно похвастается *SpellForce 2*? Ответы на эти и многие другие вопросы мы решили получить от Мартина Лоехляйна (Martin Loehlein), руководителя проекта Spellforce 2: Shadow Wars.



Ищи видео на диске!

ЖАНР ИГРЫ
RPG/RTS
ИЗДАТЕЛЬ
JoWood Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI/Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Phenomic Game Development Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До шести
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://spellforce.jowood.com/sf2
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2006 года

РС ИГРЫ: Добрый день. Ну вот, не успели мы насладиться спокойной жизнью, как в мире опять что-то случилось. Кто пришел с мечом на этот раз? Расскажите, пожалуйста, об истоках конфликта и его участниках.

Мартин Лоехляйн (далее М.Л.): Здравствуйте. Действительно, отправляться на покой еще рано. Тени, пришедшие из другого мира, заключили соглашение с Темными эльфами и коварными Горгульями. Вместе они намеревались потопить райский уголок в крови. Незваные гости вызвали раскол в отношениях между расами. В стане Темных эльфов даже разгорелась гражданская война, так как далеко не все одобрили альянс с чужеродным злом. Орки и Тролли отвернулись



■ Кто поставил на здоровяка с кувалдой, наверняка «срубил» неплохой куш.



■ А вот тот самый победитель вблизи.



БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ



Шайканец не одинок в своей борьбе. Его сопровождают не безликие воины, а колоритные герои. Они преследуют собственные цели, но главное – наравне с шайканцем мужают в боях и приобретают новые умения. Самой неординарной спутницей станет эльфийка Найтсонг, дочь великого воина Крейга Ун'Шаллаха, возглавляющего ту часть темных эльфов, что отказалась идти на поводу у Тени. Всего же в команде может быть до пяти бойцов.

от своих бывших союзников и переметнулись к Степным варварам, чтобы создать кланы и бороться с Тенями. Тем временем, Альянс (the Pact), ведомый злой волшебницей Сорийной, вторгся во владения Людей, Гномов и Эльфов. На их землях колдунья рассчитывала отыскать секрет вечной жизни и неувядающей красоты. Альянсу, таким образом, пришлось сражаться на несколько фронтов, что вполне по силам Теням. Они знакомы с мощной магией и могут становиться невидимыми.

Небольшое человеческое племя Шайкан до определенного момента держалось в стороне от общей свары. Легенды гласят, что в жилах шайканцев течет кровь самих драконов. Когда война подобралась угрожающе близко к их землям, лучший воин племени встал на защиту своего народа. Однако вскоре он узнал, что страсти бушуют не столько вокруг света и тьмы, сколько вокруг некой тайны, сокрытой в его собственной крови...

PC ИГРЫ: Аж дух захватывает! Гости из другого мира, драконы, секрет в крови... Не зря у вас сценаристы зарплату получают. Но можно подробнее остановиться на расах? Перечислите, пожалуйста, кого мы встретим в игре.

М.Л.: Основных участников войны я уж назвал. Помимо них игроки встретят Зверолюдей и Нежить. Для этих рас уже придуманы уникальные постройки и технологии. Ну и столкновений с хищными животными, разнообразными демонами, призраками, элементалями тоже, конечно же, не избежать.

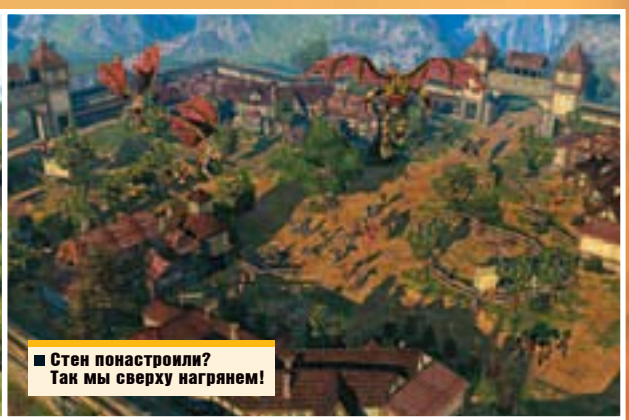
PC ИГРЫ: А к какой из названных сторон нам нужно будет присоединиться? Или вы позволите выбирать между добром и злом?

М.Л.: Игрок находится между молотом и наковальней. Как и в ***SpellForce***, чтобы достичь своей цели, ему придется поддерживать то одну, то другую сторону.

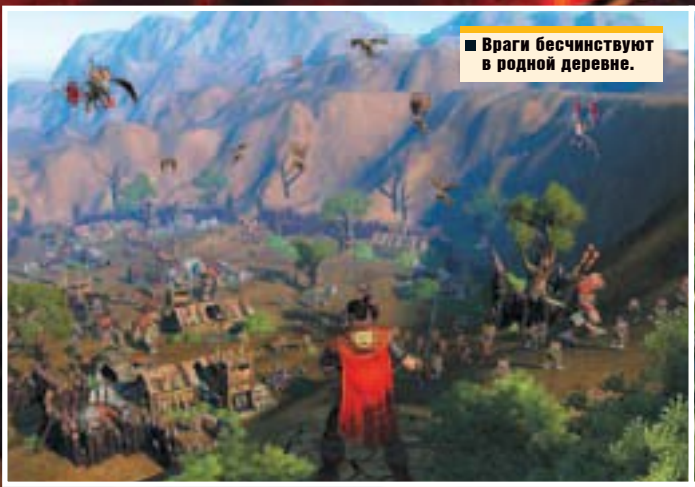
PC ИГРЫ: Спасение мира – миссия, безусловно, важная, но ведь порой так хочется махнуть на все рукой и



■ Не виноватый я, он сам пришел.



■ Стен понастроили? Так мы сверху нагрянем!


■ Враги бесчинствуют в родной деревне.


■ Просили эпических сражений? Пожалуйста!

КЛИКОМАНИЯ


■ Управлять этой ватагой так же просто, как отдельным героем.

Разработчики поведали нам, что же это за новый интерфейс, которым они так гордятся. Система управления под названием Click'n'Fight, зарекомендовавшая себя еще в первой части игры была «отшлифована» и модернизирована. Интерфейс позволит легко контролировать как гигантские армии, так и отдельных героев. В *SpellForce 2* не нужно выбирать персонажа или отряд, чтобы отдать приказ. Вместо этого необходимо мышкой выделить интересующий объект, и на экране «всплывет» список действий, которые могут предпринять герои и войска по отношению к объекту.

просто побродить по свету. Можно ли отвлечься от главного задания? Каково соотношение сюжетных и необязательных квестов?
М.Л.: Конечно, можно! Мы всегда ратовали за свободу. Дополнительных квестов будет примерно столько же, сколько и сюжетных. У нас есть целые карты с побочными заданиями. Такие приключения очень важны, они здорово разнообразят игру.

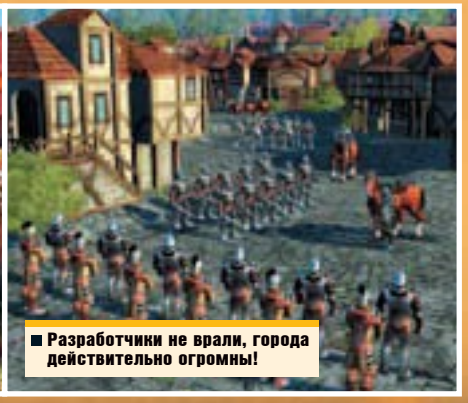
РС ИГРЫ: Очень надеемся, что скучать нам не придется. Давайте теперь отвлечемся от мирских хлопот и обратимся к самому герою. Система его «прокачки», по сравнению с первой частью игры, как-нибудь изменилась?
М.Л.: Мы убрали классы. У игрока будет доступ ко всем боевым умениям и магическим способностям. Конечно, в совершенстве овладеть каждым навыком не получится – их больше сотни, – но изучить к концу игры десятка три вполне реально. Главное помнить, что стать профессиональным воином и могущественным магом персонажу не удастся. Мы также упростили работу с заклинаниями. Когда герой достигает следующего уровня, все спеллы также переходят на новый уровень.

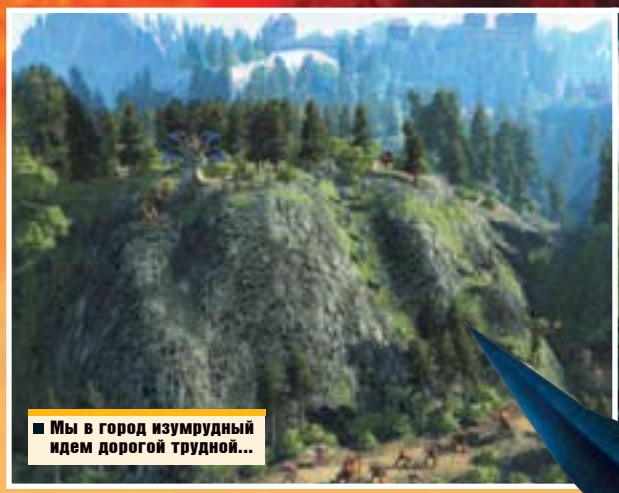
РС ИГРЫ: Мы прекрасно понимаем, что экспа достается герою не только в эпических боях с Тенями, но также и в рядовых потасовках с хищниками, разномастными монстрами и прочим сбродом. Разработчики ролевых игр «нового поколения», вроде *Gothic III* и *The Elder Scrolls IV*, обещают оживить этот «сброд». Монстры и беспомощные NPC якобы не будут стоять столбами, а станут свободно бродить по миру. SpellForce может похвастаться чем-то подобным?
М.Л.: В больших городах все происходит именно так – жизнь кипит, NPC снуют по своим делам. Однако мы придумали гораздо более интересный способ связать игрока с окружающим миром. У главного героя будут собственные владения. Если игрок создаст там благоприятные условия, то многие персонажи переселятся к нему! К сожалению, пока мы не можем рассказывать об этом подробнее.

РС ИГРЫ: Жаль, вы нас здорово заинтриговали. Герой с поместьем, надо же! Признаться, мы немного опасались, что за «косметическим ремонтом» вы забудете об игровом процессе. Но, видимо, мы зря беспокоились. Кстати, о косметике. Какой графический движок – модернизированный старый или абсолютно новый – лежит в основе игры?
М.Л.: Движок написан с чистого листа. Абсолютно все – освещение, шейдеры, текстуры – новое. Технология


■ Судя по всему, мы сможем выстраивать войска в строгие боевые порядки.


■ Почем тыквы для народа?


■ Разработчики не врали, города действительно огромны!



■ Мы в город изумрудный идем дорогой трудной...



оригинальной SpellForce себя исчерпала. Нам нужна была технология, которая обеспечит детализацию на уровне современных RPG и количество юнитов в кадре, достойное последних RTS. Полагаем, скриншоты доказывают, что мы с задачей справились.

PC ИГРЫ: Хорошо, новомодные спецэффекты нам гарантированы. А как насчет смены погоды в реальном времени?
М.Л.: Время суток и погода меняется прямо у вас на глазах, новому движку это по зубам.

PC ИГРЫ: Но по зубам ли движок нашим компьютерам? Каковы минимальные и рекомендуемые требования?
М.Л.: Для запуска игры хватит процессора с частотой 1.5GHz, 512MB RAM и видеокарты уровня GeForce4 TI. Но если вам нужны шикарные тени, «живая» трава и всевозможные отражения, понадобится процессор 2.5GHz, 1GB RAM и GeForce 6600GT.

PC ИГРЫ: Что ж, игра стоит свеч. Ради таких пейзажей не грех и раскошелиться. Чем вы готовы нас поразить: знойными пустынями или густыми лесами?
М.Л.: Леса с пустынями, горы с болотами, снег со льдом – у нас есть все это и даже больше. Названные районы достаточно традиционны, а вот кристаллические пустоши и магнитные камни – уже экзотика. Ну и не забывайте о городах. Они огромны!

PC ИГРЫ: Разнообразие – залог успеха и долголетия любой игры. Мы знаем, что жизненный цикл SpellForce 2 призван продлить еще и мультиплеер. Сколько человек сможет играть одновременно, и какие режимы запланированы?
М.Л.: Да, мультиплееру на этот раз уделяется вдвое больше внимания. Основных режимов будет два: Player vs. Player и Cooperative. Шесть игроков смогут сразиться в PvP. В этом режиме больше стратегии, чем RPG, так как в битвах участвуют целые армии, а борьба ведется за ресурсы. PvP подойдет и для одного геймера, просто вместо пяти живых у него будет пять компьютерных противников.
Для Cooperative мы готовим отдельную кампанию, в которой смогут принять участие три игрока. Команду героев, созданную в Cooperative, можно использовать и в PvP.

PC ИГРЫ: Чуем, планов у вас громадье. Справляетесь? Или задержки неизбежны? Вы ведь уже переносили дату выхода.
М.Л.: К счастью, теперь мы успеваем. SpellForce 2 выйдет в первом квартале 2006 года.

PC ИГРЫ: Скрестим пальцы на удачу! Спасибо за интересную беседу. У нас остался лишь один вопрос – о планах на будущее. Уже знаете, чем займетесь после SpellForce 2?
М.Л.: К сожалению, это секрет. Но будьте уверены, мы не изменим нашим принципам и продолжим создавать инновационные игры.

ЖИВОЙ–МЕРТВЫЙ–ЖИВОЙ



■ Всегда береги соратников. Кто знает, удастся ли воскресить своих солдат?

Рунные воины в оригинальной ***SpellForce*** выделялись своим бессмертием. Пал соратник в бою? Не беда, волшебный булыжник вернет его к жизни. В ***SpellForce 2*** нет ни рун, ни рунных воинов, однако паниковать не стоит. Братьев по оружию обещают воскрешать в неких Святых Храмах. Однако какую цену заломят священники за свои услуги пока неизвестно. Да и как часто будут встречаться эти Храмы, тоже неясно. В общем, старайся лишний раз друзей не гробить.





















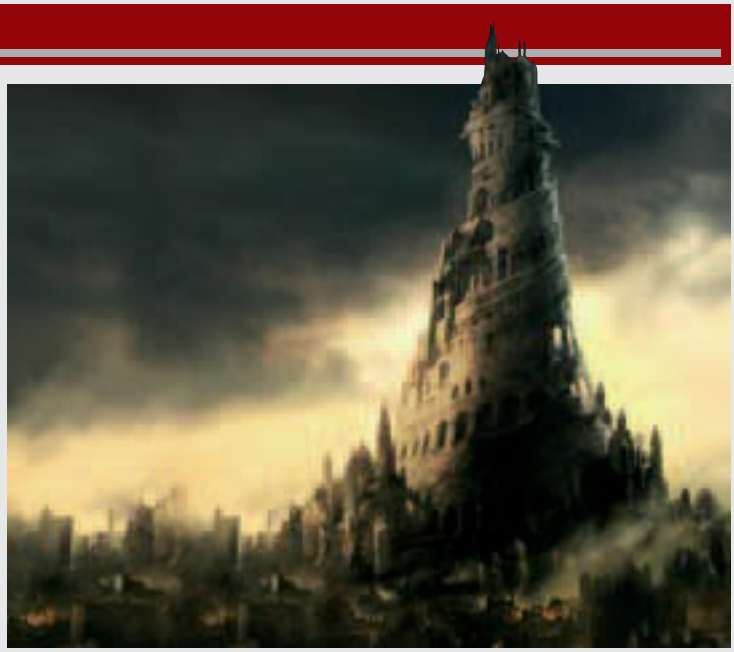




УДАР. ГОЛ!

Оставить ***Prince of Persia: The Two Thrones*** без титула «игра месяца» было бы нечестно. Помимо этого не мешало бы дать ей еще и памятный вымпел «за возрождение традиций». Его она тоже заслужила, но, к сожалению, у нас такого пока нет. Именно эта часть смогла вплотную приблизиться по духу к тем «Принцам» **Джоржана Мехнера** (Jordan Mechner), которые мы знаем и любим.
Кроме того, The Two Thrones – просто великолепная игра. Настоящий хит, без дураков.

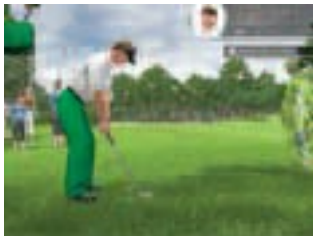
Наш второй победитель – ***Pro Evolution Soccer 5***. Его победа знаменательна хотя бы тем, что спортивные игры на страницах нашего журнала вообще редкость, а вручение им столь почетной награды – событие неординарное. Скажем честно: одолеть в честном бою продукцию **EA Sports** – большое достижение. И пусть знатоки уже давно сделали выбор в пользу серии PES, но «пацаны-то не знают». Теперь, впрочем, знают. Посмотрим, сумеют ли в **Konami** побить собственный рекорд в следующем году.



За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин

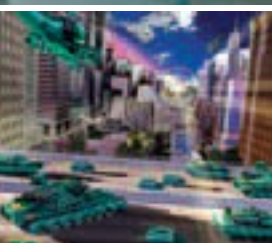
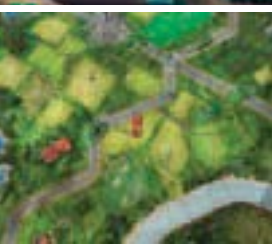
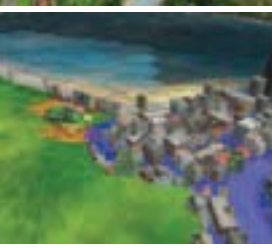
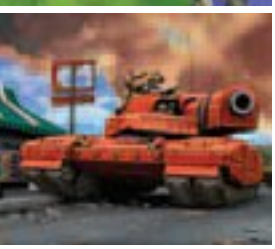
GAMEPOST




РЕЦЕНЗИИ




Pro Evolution Soccer 5	106
Football Manager 2006	110
Call of Duty 2	114
The Movies	120
GT Legends	126
EverQuest II: Desert of Flames	130
Tiger Woods PGA Tour 06	132
Shattered Union	134
Law & Order: Criminal Intent	136
Star Wars Battlefront II	138
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	142
The Matrix: Path of Neo	144
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe	146
Peter Jackson's King Kong	148
Cold War	152
Vietcong 2	154
Периметр: Завет Императора	156
GUN	158
Rag Doll Kung Fu	160
Zoo Tycoon 2: Endangered Species	162
Trainz Railroad Simulator 2006	164
Evil Dead Regeneration	166

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей!
«Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

В ДЕВЯТКУ



Игра месяца

Текст: Илья Азар



У «Монако» один из самых красивых стадионов мира.



«Сан-Сиро» беснуется перед началом матча.

ЖАНР ИГРЫ	Sports
ИЗДАТЕЛЬ	Konami
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Konami of Europe
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pes5.net

Чуть меньше месяца разделило релизы двух самых популярных в мире футбольных симуляторов. Оценив по достоинству новую *FIFA*, мир затаил дыхание в ожидании ответа Konami. Японцы оправдали надежды, ни на шаг не отступив от своего фирменного стиля. Футбол в *Pro Evolution Soccer 5* суровый, мужской, непростой. Битва титанов продолжается. Кто побеждает? Кажется, мы знаем...

ДАВИД И ГОЛИАФ

Пойми меня правильно, ***FIFA 06*** – хорошая игра, и она найдет своих поклонников, которые будут с пеной у рта доказывать, что в ***Pro Evolution Soccer 5*** футбол медленный и незрелищный. Да, подать (и, соответственно, продать) игру в **Electronic Arts** умеют.

В Pro Evolution Soccer по-прежнему очень мало лицензированных чемпионатов (только три: итальянский, испанский и голландский). С сайта **pesfan.com** ты можешь скачать самодельный патч, который заменит названия команд и фамилии игроков на реальные. Но он не увеличит количество чемпионатов и не сделает футболки команд приятными глазу. Не забудем и низкокачественный, однообразный звук, а также комментатора даже более занудного, чем Илья Казаков. Из ***PES4*** в свежую серию перешел неудобный интерфейс, который особенно раздражает в меню управления составом.

Все остальное сделано на порядок лучше, чем в FIFA. Голкиперы, так расстраивающие в игре от EA, в PES действуют просто безупречно. Компьютерный соперник не допускает курьезных ошибок, и его тяжело обыгрывать уже на среднем уровне сложности. В PES5 мяч летит именно в ту сторону, куда ты его направил, а не точно в ноги ближайшему оппоненту, как в FIFA 06. Футбол за счет великолепной анимации движений игроков и реальной физики поведения мяча похож на настоящий. Это тебе не лубочная картинка и куцый геймплей товарищей из EA.

Да и по графике PES отнюдь не уступает конкуренту, несмотря на популярный в народе стереотип. Стадионы и болельщики на трибунах выглядят просто великолепно. Почти фотография. Модели футболистов, возможно, могли бы быть и получше, зато лица «звездных» игроков выглядят очень живенько. А шаблонов физиономий обычных футболистов Konami заготовила очень много – двух одинаковых игроков найти практически невозможно. Газон на стадионах пострижен совершенно по-разному (правда, иногда от причудливых узоров на траве рябит в глазах). А как красиво выглядит игра в дождь или в снег!

FIFA 06 вплотную приблизилась к новому PES, но детище Konami – все еще лучший футбольный симулятор

О КОМПАНИИ

Компания Konami была основана в 1969 году Кагемасой Козузи (Kagemasa Kozuzi), который до сих пор возглавляет фирму. По состоянию на 2004 год в Konami работают 4.300 человек, а ее оборот равняется 2 миллиардам евро. Самыми известными играми компании на PC являются серии *Pro Evolution Soccer* и *Silent Hill*.





ОТЕЦ И СЫН

Чем же отличается Pro Evolution Soccer 5 от предыдущей части? Прогрессирует ли игра? Может быть, и вовсе не имеет смысла стирать с винчестера PES4?

Практически сразу ты обратишь внимание на то, что безотказно действовавший раньше принцип отбора мяча, потерял свою эффективность. Если в PES4 футболист, прессингуя соперника, либо отнимал у него мяч, либо заставлял его отступить, то теперь придется аккуратно рассчитывать время. Практически любой толчок или касание нападающего плечом приводит к штрафному удару в твою сторону. Как ни странно, к подкатам судьи относятся гораздо либеральнее: лучшие защитники способны чисто выбивать мячик даже сзади, да и рядовым игрокам часто удается избежать наказания. Поведение рефери тоже подкорректировано: они почти никогда не фиксируют нарушение «в пользу провинившегося». Раздражает то, что отмашка бокового судьи об офсайде происходит обычно уже после забитого тобой гола. Кстати, если в PES4 обвести защитника мог едва ли не каждый игрок (что не очень реалистично), то теперь это получается только у самых техничных футболистов.

Совсем другими стали удары по воротам. Высококлассные игроки иногда могут забивать голы-красавцы из-за пределов штрафной. К примеру, Фрэнк Лэмпард (Frank Lampard) делает это с особым шиком. Теперь имеет смысл атаковать позиционно, стараясь вывести на ударную позицию своего «звездного» нападающего. Удар нужно готовить, иначе мяч наверняка попадет в руки голкипера или в коллекцию удачливого зрителя. Только лидеры могут забить в борьбе с защитником, причем исключительно из пределов штрафной.

ФАКТЫ

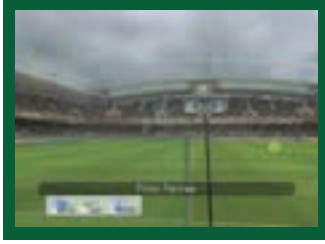
3 лицензированных европейских чемпионата

27 стадионов по всему миру

57 национальных команд, включая Россию и Украину

100+ вариантов расстановки игроков на поле

4 режима игры, не считая тренировки



СТАНЬ МАСТЕРОМ

Pro Evolution Soccer 5 **может похвастаться улучшенным режимом Master League, который, как считают многие, значительно интереснее Career Mode в *FIFA 06*. Интереснее, но и на порядок сложнее. Особенно, если ты предпочтешь игру с составом, предложенным *Konami* (независимо от выбранной команды футболисты будут одинаковые). Первые пару сезонов будет безумно тяжело, так как игроки очень слабые, а денег на покупку новых практически не выдают. Тебя наверняка выведет из себя и то, что твои подопечные, создавая один-два момента за игру, просто не способны их реализовать. К тому же сыграв несколько матчей подряд, они безнадежно устанут, и их придется менять на еще больших неудачников. Однако со временем в команду придут новые таланты, которых требуется холить и лелеять. После того как твой клуб перейдет в Дивизион «А», и дело заспорится. Master League способна увлечь не слабее, чем футбольный менеджер.**





Футбол на снегу.



Вратарь даже не шелохнулся!



Шовковский отправился в полет.



Провал в защите, и сейчас ворота будут взяты.



Повтор момента можно посмотреть с любой точки.



Мяч после дальних ударов обычно летит в небеса.

ЛИЦА С ОБЛОЖКИ



«Лицами» нового *Pro Evolution Soccer* стали защитник «Челси» Джон Терри (John Terry) и нападающий «Арсенала» Тьерри Анри (Thierry Henry). Футболисты красуются на коробке с диском и в главном меню игры. В интервью оба рассыпались в комплиментах футбольному симулятору Konami. *«Я являюсь фанатом PES уже несколько лет и очень рад возможности поработать с такими талантливыми людьми над этой фантастической игрой», – сказал Терри. Анри говорит в унисон с коллегой: «Я играю в PES уже 10 лет. Это прекрасно, что мне вновь предложили стать «лицом» лучшего футбольного симулятора».*

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.7

СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

Претерпели изменения и стандарты. В PES5 игрок, исполняя штрафной или угловой удар, может вместо навеса отдать короткий пас свободному партнеру. Кстати, забивать головой после фланговых навесов или тех же угловых нелегко. Если в новой FIFA так забивается едва ли не большая часть голов, то в PES5, чтобы реализовать стандарт, нужно выполнить целый ряд условий. Подающий должен иметь высокие показатели по нескольким умениям (player abilities). Кроме того, важно, чтобы правша подавал угловые с правого фланга, левша – с левого, а центрфорвард обязан быть мастером игры «на втором этаже». Если все условия соблюдены, то тогда, возможно, один гол за матч после навеса твоя команда забьет.

Результативный штрафной может записать на свой счет только игрок с приличной силой удара. В идеале он должен еще уметь закручивать мяч, чтобы тот, пролетев над стенкой, резко опускался в ворота. Выбрасывать из аута, напротив, стало труднее, и очень часто кожаную сферу перехватывает противник. Поверь, эти мелочи (на описание которых не хватит и половины журнала) серьезно влияют на геймплей, который сделал большой шаг вперед по сравнению с PES4.

ДОЛОЙ ЗАСТОЙ!

Как ни крути, PES5 – однозначно лучший футбольный симулятор из существующих. Однако японским разработчикам не стоит почивать на лаврах. Все изменения в их новой игре носят эволюционный характер. PES сохраняет лидерство в соревновании с FIFA во многом по инерции, отставание **EA Canada** не растет, а наоборот, сокращается. **Konami** необходимо не только работать над геймплеем проекта, но и привлекать простого игрока симпатичной графикой, которой так не хватает в этой серии. Наверное, это нагло, но мы ждем революцию! ***PES6*** должен стать прорывом в будущее!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
- \+ Захватывающий, реалистичный и разнообразный геймплей.
- – Отсутствие лицензий. Небольшой выбор команд.

ДИЗАЙН 9.0
- \+ Практически идеальный геймплей. Удобный встроенный редактор.
- – Некрасиво оформленное меню. И, пожалуй, все.

ГРАФИКА 8.0
- \+ Лица футболистов. Газоны и болельщики на стадионах. Анимация.
- – Модели игроков. Общая невыразительность красок.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
- \+ Если есть геймпад, то с управлением проблем не возникнет.
- – Интерфейс можно было бы переработать под PC-стандарты.

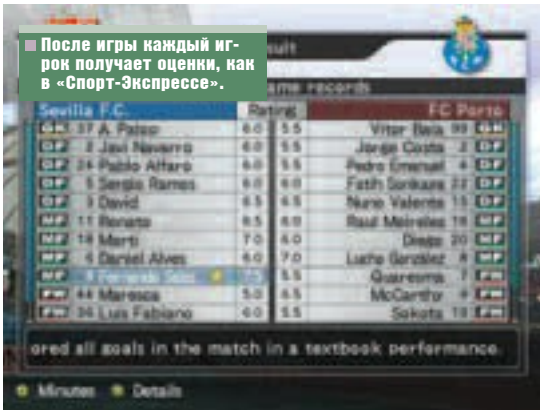
ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
- \+ Не вызывающая отторжения музыка. Зрительский рев.
- – Нудные и повторяющиеся комментарии. Однообразные звуки на поле.



ИТОГО

Konami вновь попадает в яблочко. Еще как минимум на год PES – наше все.

9.0



После игры каждый игрок получает оценки, как в «Спорт-Экспрессе».

Смотри кино, играй в игру



PETER JACKSON'S

KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.







UBISOFT

united international pictures

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука

FOOTBALL MANAGER 2006

МЕЧТА ФУТБОЛЬНОГО ФАНАТА





Андрей Шевченко во всей красе.



Кто лучше Зидан или Роналдиньо?

Текст: Илья Азар

ЖАНР ИГРЫ	
	Sports
ИЗДАТЕЛЬ	
	SEGA Enterprises
РАЗРАБОТЧИК	
	Sports Interactive
ПОЙДЕТ	
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM
ПОЛЕТИТ	
	Процессор 1.8GHz, 1Gb RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
	До 16-и
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	
	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
	www.footballmanager.net

Некоторые люди, задыхаясь в июльской жаре, каждый год ждут осени с ее прохладой, дождями и разноцветными листьями. Мы ждем ее вместе с ними, но совсем по другой причине: в это время из мастерских Sports Interactive на свет появляется новый *Football Manager* (ранее *Championship Manager*). Игра, заслужившая всеобщую любовь в прошлом году, вернулась к нам с не самыми значительными, но очень правильными и необходимыми изменениями. Как оказалось, предела совершенству действительно нет.

Довести ***Football Manager 2005*** до блеска у **SI** не хватило времени. Сказались разрыв с **Eidos Interactive**, обретение нового издателя и все, что сопутствует смене названия. Английские разработчики тогда сделали похожую на ***CM4*** игру, но все же совсем другую. На этот раз работы было значительно меньше, и поэтому все свои силы они сконцентрировали на совершенствовании 2D-движка, улучшении других элементов геймплея и борьбе с багами.

ВЗЯТО У ДРУГИХ

EA Canada, главный конкурент SI, из кожи вон лезет, чтобы их ***Total Club Manager*** стал таким же популярным, как Football Manager. Именно для этого они раз за разом меняют внешний вид и интерфейс своего менеджера. В этом году в EA Canada даже пошли на известный по политическим выборам грязный ход, придумав своей игре максимально похожее на имя конкурента название: ***FIFA Manager 06*** (аббревиатуры так и вовсе идентичные).

Так сложилось, что именно в канадском менеджере «обкатываются» те новинки геймплея, цель которых сделать игру более «живой» и персонифицированной. Какие-то идеи, например, обустройство территории вокруг стадиона или покупка машин и квартир на личные деньги тренера, так и остались непризнанными. Но два лучших нововведения в этом году попали в ***FM2006***.

Появились разговоры с командой и игроками в раздевалке. В перерыве и после матча ты можешь высказать команде свое отношение к происходившему на поле, а также похвалить или поругать конкретного игрока. Пока особого влияния на ход матча это не оказывает, хотя перспектива стать Газаевым, умеющим настроить и не самую сильную команду на любой матч, интригует. Интерактивности вообще стало больше. «Игры разума» (mind games) с тренерами других команд, растущая активность игроков, высказывающихся в прессе по любому поводу, и твоих помощников,

После того как в Sports Interactive намного увеличили скорость игры, недостатков у FM почти не осталось

О КОМПАНИИ

За 13 лет своего существования Sports Interactive выпустила только две разных серии: *Championship Manager* (последние два года он называется *Football Manager*) и *NHL Eastside Hockey Manager*. Но именно футбольный менеджер (всего вышло 14 его версий) сделал SI одной из самых известных и уважаемых компаний мира.





дающих тебе подробный отчет о матчах резервной и юношеских команд, – все это, по-моему, только раздражает и отвлекает от главного. Ведь есть тренерский контракт – вот что имеет ключевое значение. Подписывая его, ты торгуешься об окладе и выделенной руководством сумме на новые покупки и зарплаты игрокам.

НА ПОЛЯНАХ

Трехмерного матча в FM2006 нет, и, насколько я понимаю, в ближайшее время не предвидится. Внешне поле выглядит так же, как и раньше, разве что на экране появились скамейки для запасных, а травма или желтая карточка, полученные футболистом, отныне наглядно видны. И без того прекрасный 2D-движок стал еще совершеннее: например, ощутимо реалистичнее стала игра в пас. К тому же теперь можно смотреть повтор не только голов, но и всех опасных моментов.

Тактическую схему разрешают изменять (командные и индивидуальные задания) прямо по ходу матча, как будто ты с бровки даешь указания своим игрокам (замены делаются «по старинке»). К и без того богатому тактическому разнообразию добавились новые схемы расстановки игроков на поле. Крайние полузащитники теперь могут меняться флангами по ходу игры, а команда тянуть время в конце матча.

ЦИФРЫ И ГРАФИКИ

Профили игроков стали еще более детальными: подробности амплуа футболиста заслужили отдельной вкладки, в которой показывается, на каких позициях он может играть и насколько комфортно себя на них чувствует (там же нашлось место его любимым финтам и другим особенностям). Остальные экраны остались в целости и сохранности, что, конечно же, огорчает. Например, я давно жду, когда у разработчиков дойдут руки до

ФАКТЫ

275 тысяч игроков и тренеров в базе игры

51 страна хотя бы с одной доступной лигой

40 миллионов евро стоит Андрей Шевченко

5 реплик, чтобы подбодрить или раскритиковать игрока

9 тренировочных планов на выбор для любого игрока

3 разные официальные графические оболочки



В РОССИИ ВСЕ СПОКОЙНО

Российский чемпионат в менеджере от Sports Interactive традиционно довольно близок к унылой реальности. Игроков европейского уровня немного, в основном это иностранцы. Зарубежные клубы с удовольствием покупают Кавенаги (Cavenaghi), Аршавина, Карвальо (Carvalho), Кержакова, Манише (Maniche) или Сычева. Остальные футболисты довольно посредственные, а потому приходится выходить на трансферный рынок за пополнением. Однако в Россию игроки из Европы ехать не готовы из-за низкого престижа страны. Интересно, что довольно хорошо в менеджере проявляют себя «Алания» и «Терек», вылетевшие в этом году из премьер-лиги, но это связано с тем, что в FM2006 представлены их составы на конец сезона. Выиграл же «отыгранный» мной сезон 2005 года, как и в жизни, ЦСКА, а «Спартак» под моим руководством стал вторым, отстав от чемпиона на два очка. Играть в еврокубках с нашими командами тяжеловато.





2D-движок стал еще лучше.

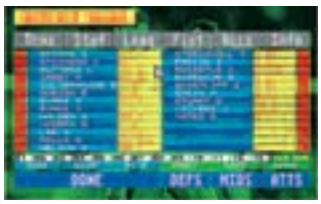


Появились новые варианты тактических схем.


Ляп: Осмар Феррейра по-прежнему в московском ЦСКА.

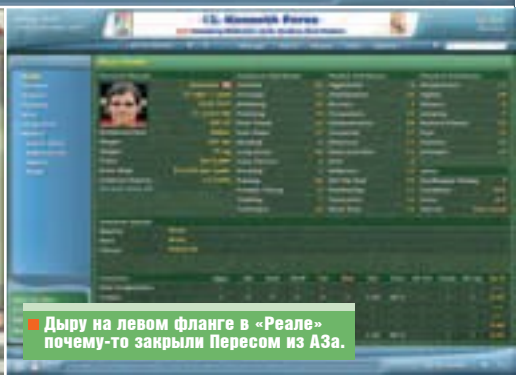

«Спартак» громит армейцев – 3:0.

КОРНИ КУЛЬТА



Championship Manager 1 делали двое фанатиков Оливер и Пол Колье (Oliver and Paul Collyer) можно сказать на коленке – в своей спальне. В нем был представлен только местный чемпионат. Игра вышла на Atari и Amiga в 1992 году и с честью выдержала конкуренцию с ***Premier Manager*** и ***The Manager***. Продажи были неплохие, и Championship Manager смог продолжить свое триумфальное шествие по миру. Любопытно, что дельцы из EA Sports тогда отказались издавать игру, а теперь они наверняка кусают локти.


Эта графическая оболочка называется «капучино».


Дыру на левом фланге в «Реале» почему-то закрыли Пересом из А3а.

тактики и трансферов. Обе странички не отличаются удобством: дабы что-то изменить, необходимо открывать дополнительное окно.

И на десерт едва ли не самое лакомое блюдо нового Football Manager'а – обновленная уже в который раз система тренировок. Впервые за 13 лет существования серии она получилась такой, как надо. Теперь есть девять различных «умений» (удары, техника, сила и т.д.) и интенсивность тренировки каждого из них настраивается ползунками. Это позволяет разработать для каждого футболиста индивидуальный график, чтобы он развивался в нужном наставнику команды направлении. У каждого игрока появилась своя тренировочная страничка в профиле, где наглядно демонстрируется, как он прогрессирует.

Немаловажно и то, что игра теперь «бегает» намного быстрее FM2005. На средних компьютерах с двумя-тремя включенными странами дни идут едва ли не шустрее, чем в ***CM5*** с его кучей базой. Так, время, которое компьютер тратит на обсчет матчей тура Лиги чемпионов, заметно уменьшилось. Да и «падать» игра почти перестала даже без «лечения» патчем.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

Об остальных изменениях вкратце. Игрокам, заполнявшим ранее пустоты в резервном составе (grey players), можно предлагать контракт. Арбитрам «припаяли» статистику выданных ими карточек. О травмах и методе лечения тренеры сообщают сами (не нужно допрашивать медика, как раньше). Появился экран «все в одном», куда выводится вся необходимая текущая информация о положении дел в клубе.

Несмотря на все перечисленные плюсы, итоговая оценка остается такой же, как у FM2005, поскольку многое из нововведений уже было в TCM, а на одних тренировках прибавку к общей оценке не заработаешь. Тем не менее, Football Manager по-прежнему лучший в своем жанре!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 9.2

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 10.0

\+ Игра, которая лишит тебя сна. Игра, которую ты удалишь только через год.

– Вряд ли проект придется по вкусу тем, кого спортменеджмент не прельщает.

ГРАФИКА 7.0

\+ FM2006 радует своим внешним видом. Хороши дополнительные скины.

– Придираться к графике футбольного менеджера стыдно – так все ясно.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0

\+ В меню игра безмолвствует. Ничто не должно отвлекать от тяжелой работы.

– Звуки матча однообразны. Не хватает аудиокомментариев и музыки.

ДИЗАЙН 9.0

\+ Великолепный 2D-движок. Лучший в жанре искусственный интеллект.

– Не очень удобные экраны трансферов и тактики. В остальном – идеал.

ИНТЕРФЕЙС: 10.0

\+ Законодатель мод в интерфейсе менеджеров.

– Никаких нареканий. Все, как доктор прописал.

ИТОГО

Лучший менеджер в мире стал еще совершеннее. Ты тоже полюбишь его.

9.0


Искусственный интеллект FM2006 дает сто очков форы конкурентам.

"Разработчики успели потрудиться и над графикой, которая и без того была на высоте. Теперь и вовсе комар носа не подточит".

Страна Игр, №13, 2005

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

WINTER ASSAULT



ОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2004 ГОДА!

gfi relic THQ Руссобит-М

Dawn of War, Dawn of War: Winter Assault, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated names, all licensed Russian language translations thereof, insignia, marks, and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2005 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы «Руссобит-М»

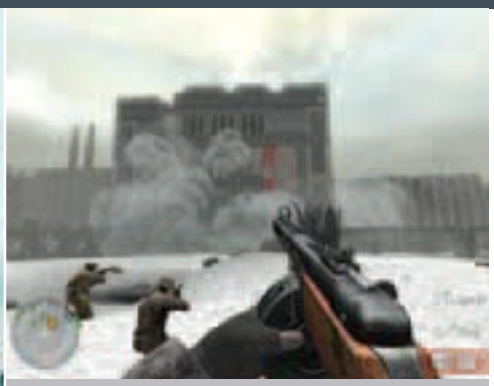
CALL OF DUTY 2

ВОЙНА ПО СЦЕНАРИЮ



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



Отличный момент: подрываем здание с засевшими в нем немцами.



Суровый английский парень. Хорошо, черт подери, играет свою роль!

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Infinity Ward
ПОЙДЕТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.callofduty2.com/cod2/index.html

Безликая смерть окружает тебя со всех сторон. Реальность сузилась до прицела автомата, а весь остальной мир состоит из яростных криков гибнущих под пулями людей, адского грохота артиллерии и хищного стрекота оружия. Ты можешь умереть сейчас, а можешь потом. Главное – что ты участвуешь в сражении и несешь смерть врагам. В безумном хаосе сражения ты вырываешь секунду за секундой у старухи с косой. Редкая игра может похвастаться таким воздействием на игрока.

Call of Duty 2 – как раз та самая «редкая игра». Все, за что мы любили первую часть и особенно адд-он, в сиквеле помножено надвое. Безудержный шквал эмоций гарантирован. Хотя, черт побери, разработчики почти ничего не поменяли в механике геймплея!

РЕАЛЬНОСТЬ, СШИТАЯ ИЗ БОЯ

Представь себе заснеженную улицу разбомбленного до основания Сталинграда. Или раскаленную пустыню Эль Аламейна. Или отвесные скалы побережья Нормандии. А теперь вывали туда кучу врагов, кучу союзников, «развесь» в небе самолеты, установи тут и там станковые пулеметы, заготовь пару артиллерийских ударов. Можешь нажать кнопку "Play". То, что начнет твориться на экране, – и есть Call of Duty 2.

Ну, ты уже понял. Как всегда, три стороны. Русским придется выбивать окопавшихся в Сталинграде немцев (прямо скажем, самая слабая кампания из всех), англичане будут носиться по Африке в погоне за «пустынным лисом» Роммелем, а американцам, как обычно, довелось штурмовать неприступные береговые укрепления фашистов на побережье Франции.

Русская кампания – самая мрачная. Серые коробки обвалившихся домов, осунувшиеся лица наших соотечественников, гибнущие под пулями немцы и множество танков, с которыми совсем непросто справиться. Кроме двух ярких пятен – марш-броска через нефтепровод к позициям союзных войск и нескольких немецких «панцеров», проезжающих над головой засевшего в окопе главного героя сотоварищи, кампания выглядит не очень эффектно. Хорошо хоть комиссаров, стреляющих в спину своим соратникам, из игры убрали. И все равно, достаточно одного взгляда на закутанного в шинель немца, на лице у которого написано все его отношение к русской зиме, России и Сталинграду, чтобы захотеть куда-нибудь в другое место.

В игре имеется три кампании: американская, английская и русская, причем русская – самая мрачная и сложная

О КОМПАНИИ

Компания Infinity Ward образована в 2002 году, и ее костяк составляют люди, работавшие над знаменитой *Medal of Honor: Allied Assault*, классикой шутеров на тему Второй мировой. Разработчики из новой студии все свои силы вложили в новый бренд *Call of Duty*, под которым выпускают уже третью игру на PC.





НА КУРОРТЕ

Добро пожаловать в жаркую пустыню, по которой бегают наряженные в короткие шортики англичане. За ними носятся усатые немцы в рубашках с закатанными рукавами. Вокруг – стоящий столбом песок, ослепительное солнце и раскаленное марево, при одном взгляде на которое хочется запрыгнуть в ближайший водоем. Жаль, но искупаться здесь получится только в крови. Да еще в машинном масле – по барханам дадут покататься на английском танке Crusader. Следуя историческим реалиям, разработчики устроили замечательный аттракцион под названием «успей докатиться до немецких танков на расстояние выстрела своего орудия, пока тебя не подбили дальнобойные пушки врага». Стремительные заезды по пустыне под плотным огнем вражеской бронетехники служат, скорее, для украшения игры, но адреналина в кровь все равно подливают от души.

Кстати, именно в кампании за англичан наиболее выгодно показывает себя графический движок. Взгляд привлекает уже упомянутое выше раскаленное марево, традиционно великолепные клубы дыма и песка от взрывов и живые лица напарников. Не ***Brothers in Arms***, конечно, но все равно замечательно.

А еще очень приятно послушать, как, «бравируя» правильным английским акцентом, орут во все горло твои однополчане. Хотя тут, конечно, не обошлось без клише: вместо знаменитого слова из четырех букв речь британцев так и пестрит всякими там "bloody" и "blazing". Снобы на войне, ей-ей. Странно, что перерыва на «файв о'клок» разработчики в игру не ввели. Ну да ладно...

С УМА СОЙТИ

Но больше всего экшена в кампании за американцев. Начи-

ФАКТЫ

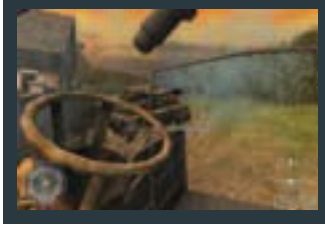
0 нормальных сейвов – только автосохранения

4 способа уничтожить любой танк

10 раз вспоминаешь «Спасая рядового Райана»

100 раз мне спасали жизнь однополчане

5 гранат у твоих ног – это страшно



КАК ВАШЕ ЗДОРОВЬЕ?

Скажем разработчикам «спасибо» за их смелый шаг: они решили раз и навсегда отказаться от аптечек! Долой зеленые коробочки с красным крестом на крышках! Хотя, конечно, выбранная ими альтернатива чудо-пилюлек еще дальше от реальности. Главный герой по непонятным причинам умеет очень быстро регенерировать здоровье. Если тебя здорово потрепали, просто отсидись в укромном углу и спустя какое-то время снова лезь под выстрелы врага. Несмотря на полное отсутствие реализма в такой системе, в концепцию игры она хорошо вписывается, избавляя нас от поиска вездесущих аптечек. Правда, умирать тебе придется, как и в обычных FPS, не раз и не два.

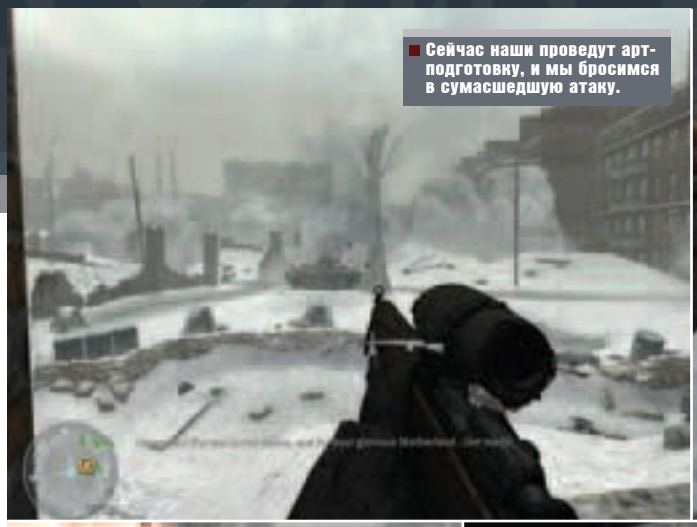


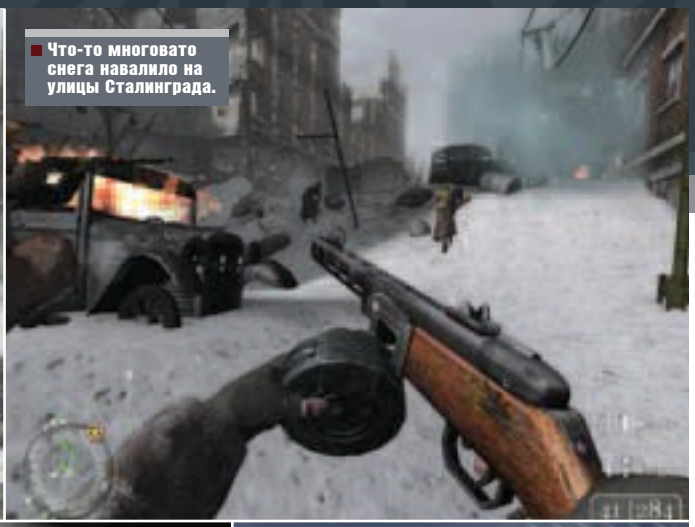


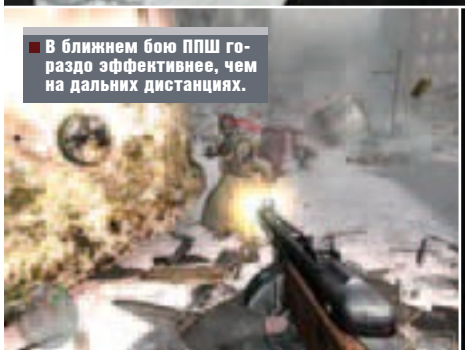
Порой противников бывает гораздо больше.



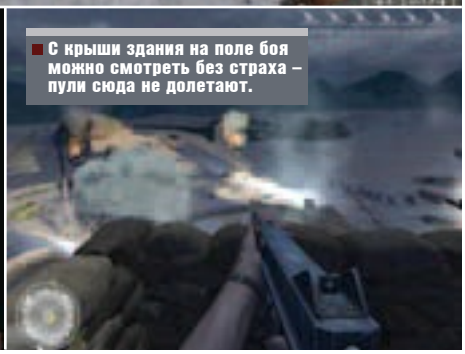
Те самые проезжающие над головой танки.


Сейчас наши проведут артподготовку, и мы бросимся в сумасшедшую атаку.


Что-то многовато снега навалило на улицы Сталинграда.


В ближнем бою ППШ гораздо эффективнее, чем на дальних дистанциях.


Чтобы в кого-нибудь попасть постоянно приходится задерживать дыхание.


С крыши здания на поле боя можно смотреть без страха – пули сюда не долетают.

СВОБОДНЫЙ ПОЛЕТ


В *Call of Duty 2* нет жестко заданной кампании – игрок сам может выбирать миссию, которую он будет проходить в следующий раз. Мелочь, конечно, но приятно, что есть какая-то свобода действий.

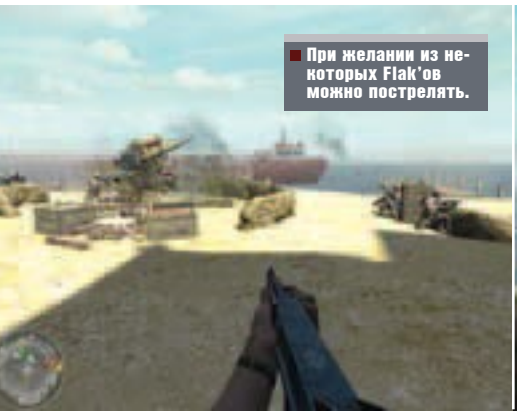
нается все с совершенно безумной атаки на немецкие позиции, располагающиеся на вершине отвесной скалы на берегу океана. Когда забираешься по качающейся веревке наверх, в самых крепких выражениях костеришь того идиота, который придумал устроить высадку морского десанта в таком месте. Но что делать – лезть надо. Потом будем бегать по городкам Нормандии, зачищать дома, обороняться, нападать, умирать и снова рваться в бой. Сказать, что будет интересно – ничего не сказать. Только учти, что именно во время этой кампании твоему компьютеру, скорее всего, придется туго – количество участвующих в сражениях персонажей не располагает к высоким показателям кадров в секунду.

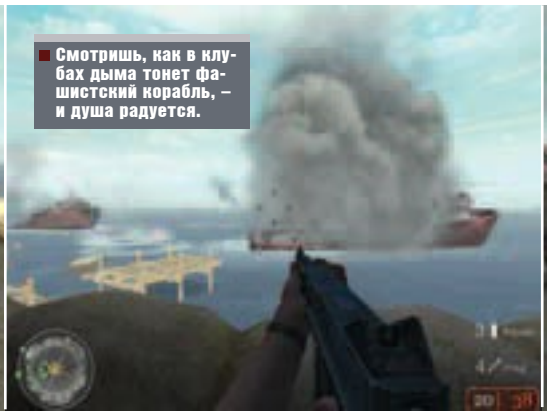
ЗА ЧТО РУГАЕМ

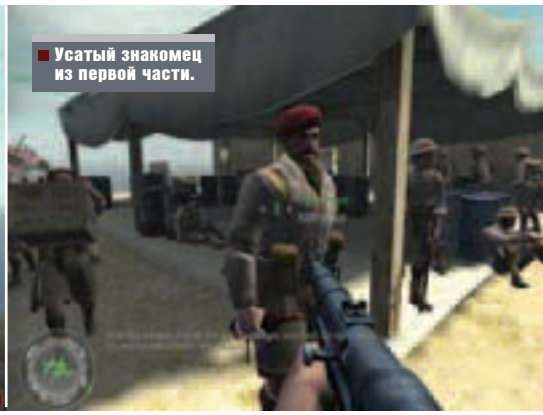
Многие жалуются, что в играх серии Call of Duty все и вся решают скрипты. То есть, сколько бы раз ты не пробегал по коридору, ты все равно увидишь, как в конце его открывается дверь и из нее вываливается отряд врагов. И самолеты будут падать в одно и то же место, и артиллерия бить в одну воронку... А что ты хотел? За зрелищность приходится платить. Сотрудники **Infinity Ward** сделали великолепный блокбастер, но им пришлось зажать игру в узкие рамки сценария, чтобы не потерять в зрелищности и динамике. Да, второй раз носиться с пулеметом, взятым с самоходки противника, или косить из снайперки атакующих наши позиции немцев будет уже не так интересно, зато при первом прохождении придется то и дело хвататься за пузырек с валерьянкой.

К тому же враги благодаря неплохому AI не позволят тебе скучать. Если не считать

Новая Call of Duty зрелищна как заправский блокбастер, но достигается это только за счет множества скриптов


При желании из некоторых Flak'ов можно пострелять.


Смотришь, как в клубах дыма тонет фашистский корабль, – и душа радуется.


Усатый знакомец из первой части.

1С Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа

CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2
действительно почти нет конкурентов,
причем не только в жанре WWII-шутеров,
но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005

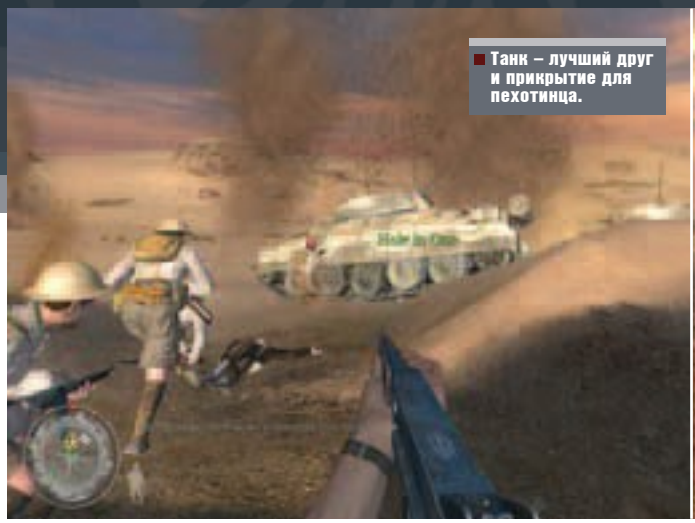






ACTIVISION. Infinity Ward 1С

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены.
Игра разработана компанией Infinity Ward. Данный продукт содержит программный код компании Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc.
Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1С" по соглашению с компанией Activision.



Танк – лучший друг и прикрытие для пехотинца.



Стрелять через прицел автомата удобнее всего.

ВОЛШЕБНЫЙ ДЫМ

Еще одно отличное нововведение – дымовая граната, без которой трудно обойтись на высоких уровнях сложности. Поверь, когда пара пулеметов врага и штук десять солдат не дают твоему отряду и носа высунуть из-за укрытий, одна такая граната спасет несколько жизней. Не исключено, что и твою в том числе. Кстати, противник тоже не дурак прикрыть свое наступление дымом. Потрясающая картина: ты стоишь перед серой стеной химического тумана с пулеметом наперевес, а из марева один за другим появляются верещащие немцы, чтобы в тот же момент пасть от нашего выстрела. Ощущение, которое при этом испытывает игрок, передать трудно. Лучше попробуй сам!



редких замутнений сознания, они ведут себя очень разумно: стараются не лезть под пули, перезаряжают оружие исключительно за укрытиями и не упускают возможности подбросить нам под нос гранату. Будь уверен, звука катящейся по полу «лимонки» ты станешь бояться больше всего в этой игре. Хорошо хоть разработчики поместили на монитор специальный индикатор, извещающий об опасности, так что, как правило, отбежать в сторону успеваешь.

А вот у союзников такого индикатора явно нет – они вполне могут сидеть прямо на гранате, прикрыв голову руками и надеясь, что она не разорвется. А в следующий раз другой напарник возьмет и кинет ее в ряды противника. Короче, нет в наших рядах постоянства.

Знаешь, что такое «острые ощущения» по версии Call of Duty 2? Это когда ты спокойно сидишь перед окном и планомерно отстреливаешь из ружья прячущихся за баррикадой немцев. А потом к тебе в комнату залетает эдак штуки четыре гранат, и ты что есть мочи бежишь на улицу, считая заветные секунды до взрыва. Как говорится, внушает!

СМЕРТЬ РЯДОМ С ЖИЗНЬЮ

Именно из таких моментов и состоит эта удивительная игра. Когда я проходил кампанию за русских, я думал: «Ну вот, та же Call of Duty, только движок обновили». Когда же начал играть за англичан, мысль немного изменилась: «Черт, это все та же Call of Duty! Еще и на новом движке! Класс!». Вторая серия великолепного боевика. Очередная порция сумасшедшего боя. Еще одна доза адреналина и стремительной пальбы во все стороны. Идеальный наркотик.

Забудь про тонкую тактику Brothers in Arms. Презрительно отвернись от героизма из ***Medal of Honor***. Отмахнись от паранормального ***«Восточного фронта»***. Ведь у тебя есть Call of Duty 2. Игра, которая опять умудрилась показать миру, что такое настоящий бой. Задержи дыхание и нырни в него с головой! Обещаю, на поверхности окажешься не скоро.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

\+ Время от времени напряжение боя буквально выплескивается из экрана.

\– Кампания за русских могла бы быть лучше. Есть и другие пробелы.

ГРАФИКА 8.0

\+ Отличные спецэффекты, неплохое использование современных технологий.

\– Порой игра сильно тормозит. Текстуры не впечатляют.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

\+ Великолепный звук, атмосферная озвучка, редкая, но приятная музыка.

\– Русские здесь говорят на английском с диким акцентом. «Фор маза раша!»

ДИЗАЙН 9.0

\+ Настоящая война, как она есть. Кровь, смерть и грязь!

\– Все это мы уже видели в прошлой части Call of Duty.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

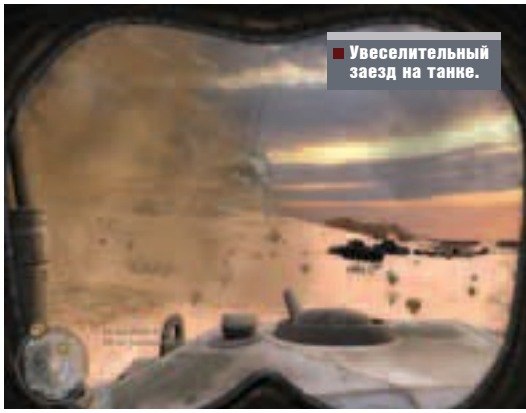
\+ Толковый, удобный интерфейс. Полезный компас, индикатор гранат.

\– Ругать, вроде бы, не за что. Но некоторым играть будет непривычно.

ИТОГО

Одна из лучших игр о Второй мировой. Любители экшенов будут довольны.

8.5



Увеселительный заезд на танке.

Официальные русские версии легендарных игр от Valve!



COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

VALVE

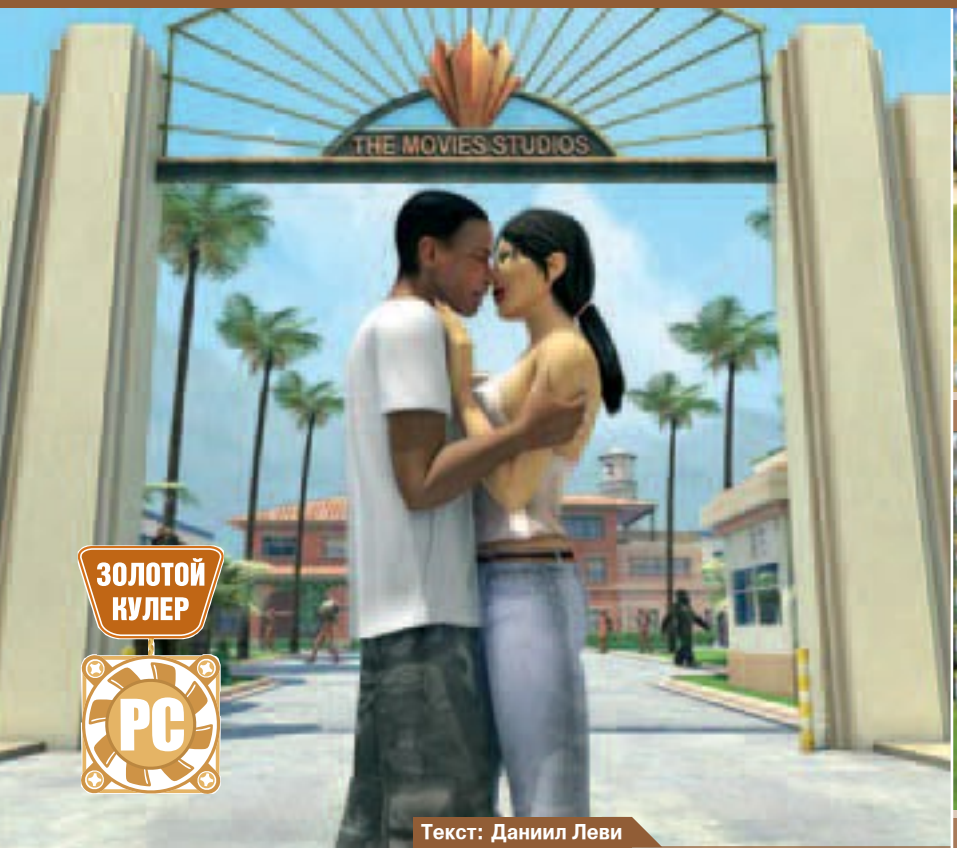
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 928 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the lambda logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, the guerrilla logo, Counter-Strike: Condition Zero, Source and the Source logo, Day of Defeat: the Day of Defeat logo, Blue Shift, Opposing Force and Team Fortress are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

Бука

THE MOVIES

КИНО ПОНАРОШКУ



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Текст: Даниил Леви



Мать моя женщина, что ж я снял?!



М-да, с такими актерами многого не добьешься...

ЖАНР ИГРЫ	Management
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Lionhead Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 800Mhz, 256RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L), 2.4Gb на жестком диске
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 512RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L), 2.4Gb на жестком диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	3 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.themoviesgame.com

Кто такой режиссер? Это толстый дядька, который сидит на режиссерском стуле, дымит дорогущей сигарой и покрикивает на членов съемочной команды: «Камера, свет, мотор!», «Еще один дубль!», «Не верю!». Возрадуйся, этот мужик переехал к тебе в квартиру. Отныне он будет каждый вечер торчать возле компьютера, неугомонно кликать мышкой, пялиться в монитор и потягивать твой чаек из именной кружки. Бог мой, так ведь это ты и есть!

ДВА В ОДНОМ

Ты – Питер Джексон, ты – Стивен Спилберг, ты – начальник строительного участка номер два. Не удивляйся, ты просто играешь в ***The Movies***!

После такого пафосного начала хочется написать, что The Movies – шедевр на все времена. Но пусть простят меня те, кто воздвиг в комнате самодельный памятник **Питеру Молине** (Peter Molyneux). Его последнее детище – далеко не идеал. Хотя правильнее будет написать «детища», потому что The Movies – это две игры: стандартный tycoon и великолепный видео-редактор! Несмотря на то, что гонорар мне заплатят только за одну рецензию, я поведаю тебе об обеих играх.

ПЕРВЫЕ МИНУТЫ

На дворе 1920 год. В РСФСР подходит к концу гражданская война, а ты, патриот фигов, нет, чтобы стране Советов помочь, вдруг решаешься создать лучшую киностудию мира. В твоем распоряжении 150 000$, приличных размеров земельный участок, одно здание и десяток дурачков, отчего-то пожелавших наняться к тебе на работу.

Игра услужливо подсказывает: чтобы дело сдвинулось с мертвой точки – надо нанять несколько актеров и режиссера. Кликаем на здание, и тут первый сюрприз – в мгновение ока крыша дома исчезает и нашему удивленному взору предстают внутренности строения. Вот в этой комнате можно создать актера, вон в той – режиссера, а в последней сотрудники лишаются работы. Отныне здания – не декоративный придаток, а неотъемлемая часть интерфейса. Хватаем какого-нибудь бедолагу за шкирку и кидаем подчиненного в нужное помещение. Доступных профессий восемь: актер, режиссер, актер второстепенных ролей, член съемочной команды, автор сценариев, строитель, уборщик и ученый. Режиссеры и актеры – те еще сволочи. Но об этом чуть позже.

А ГДЕ СНИМАТЬ-ТО?

Итак, кадровый состав на первое время определен. Пришла пора сотворить какой-нибудь сногсшибательный блокбастер типа «Войны Миров». Загорев-

В разное время публику интересуют разные жанры, так что придется регулярно изучать настроения зрителей

О КОМПАНИИ

Название Lionhead Studios всегда на слуху. Ее харизматичный лидер Питер Молине (Peter Molyneux) постоянно удивляет мир необычными играми. В этом году компания выпустила PC-версию *Fable: The Lost Chapters*, *Black & White 2*, *Rag Doll Kung Fu* и *The Movies*. Все игры получили от нас высокие оценки.





шись этой идеей, ты окидываешь взором студию и понимаешь – снимать-то кино негде. Вопрос «Какого черта?» улетучивается после появления подсказки. Студии, как ни странно, нужны декорации! И чем больше, тем лучше. Однако на первых порах разрешено построить лишь несколько сцен, которые и декорациями-то можно назвать лишь с большой натяжкой: стенка там, стенка тут, на полу – бутафорская штанга. Сначала выбора, как и при коммунизме, нет. По окончании строительства хватаем сюжет (натурально хватаем – фабула представлена в виде вертящегося вокруг своей оси значка) и опускаем его в нужном здании. Там же назначаем актера, режиссера и съемочную команду. Некоторое время будущие звезды изучают сценарий. Затем переносим сюжет из одной комнаты в другую и смотрим, как людишки со всех ног несутся к декорациям и снимают нужный эпизод. Когда же картина готова (а фильмы здесь короткие – от силы пара минут), нас просят выполнить еще одно хватательно-бросательное действие – выпустить фильм в прокат. Все происходит очень стремительно. Быстрее, наверное, только кошки родятся.

Я БЫ В АКТЕРЫ ПОШЕЛ...

Что интересно, алгоритм действий со временем не меняется. Правда, на более поздних этапах игры готовый сюжет взять будет негде – придется нанимать авторов и заставлять их сочинять фабулу картины. Тогда же ты можешь выбрать жанр фильма. Всего их пять: action, sci-fi, horror, romance и comedy. В разное время публику интересуют разные жанры (смена

ФАКТЫ

900 Mb – объем доступной аудио-библиотеки

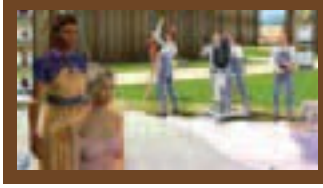
70 лет – пенсионный возраст любой звезды

2 секунды нужно, чтобы создать актера/режиссера

3 фильма в год, и хороший заработок гарантирован

5$ стоит строительство одного блока обычной дороги

5 жанров будущего кино на выбор



РАССКАЖИ О СЕБЕ

Для тех, кто купил *The Movies* только ради возможности снять кино, приготовлен режим Sandbox. В нем ты сам устанавливаешь стартовый капитал студии, время начала игры и некоторые другие опции (например, будут ли ветшать здания или нет). Когда собственный фильм готов, его можно экспортировать в файл формата .wma, дабы показать получившийся шедевр друзьям. Трехминутная лента (а длиннее мало кто снимает) в лучшем качестве занимает около 6Mb дискового пространства.

Еще один способ показать миру, на что ты способен, – закачать фильм на сайт movies.lionhead.com, где собрана большая база пользовательских картин.





Актриса убегает от съемочной команды. Что ж они с ней сделать хотят?



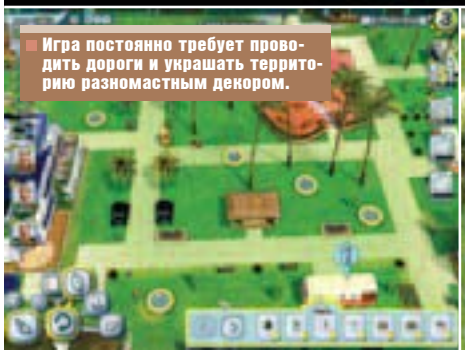
Вот такой вот в сороковых годах был sci-fi.



Целующиеся мужики в игре с рейтингом Teen (13+)?! Стыд и позор!



Отличный способ улучшить настроение пожилой звезды – сделать ей пластическую операцию!



Игра постоянно требует проводить дороги и украшать территорию разномастным декором.





ЛУЧШИЙ ИЗ ЛУЧШИХ



Каждые пять лет в игровом мире случается празднество – церемония вручения наград лучшим студиям. Сняв самое кассовое кино или взрастив лучших режиссера/актера, ты получишь грамоту, а вместе с ней и несколько приятных бонусов.

предпочтений в основном связана с происходящими в мире событиями), так что придется регулярно изучать настроения зрителей. А иначе будешь довольствоваться скромными сборами с проката, которые для маленькой студии равносильны цунами, метеоритному дождю и дефолту одновременно. Но зрительское «хочу» – не единственное, что нужно учитывать при выборе жанра. У каждого из актеров и режиссеров, как и в настоящей жизни, есть предпочтения. Трудно представить Федора Бондарчука, снимающего примитивную комедию из серии «Поскользнулся на банановой кожуре? Ха-ха-ха, ржу не могу!». Если же говорить об актерах, то для sci-fi подойдут те, кому за 30, кто не пугается, глядя в зеркало, и кто может пробежать стометровку секунд эдак за 13-14. В action-фильмы также с охотой набирают выносливых актеров, в то время как на внешность особо не смотрят. Герои-романтики должны быть молодыми и красивыми, в horror берут «на лицо ужасных, добрых внутри», а в comedy тех, кто хорошо развит физически и не сильно уродлив.

ЗВЕЗДНЫЕ ЗАМАШКИ

Фильм не станет популярным, если задействованные в съемке актеры и режиссеры чем-то недовольны. А они, гадины такие, постоянно морщат нос. Причем, из года в год все больше. Хотят то есть, то спать, то девушку гулять. Если звезда негодует, ты узнаешь об этом по ярко-красному восклицательному знаку над головой (не твоей!). Путей решения проблемы два: заставить бунтаря продолжить работу (что нежелательно), либо как-то сие недовольство искоренить. Если режиссер устал, перетащи его в бар. Пусть напьется и

Актеры и режиссеры постоянно чем-то недовольны. То спать хотят, то есть, то девушку гулять







1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Похождения Барда

"Это по-настоящему смешная игра, с большим мешком небородатого рукотворного юмора на плечах"

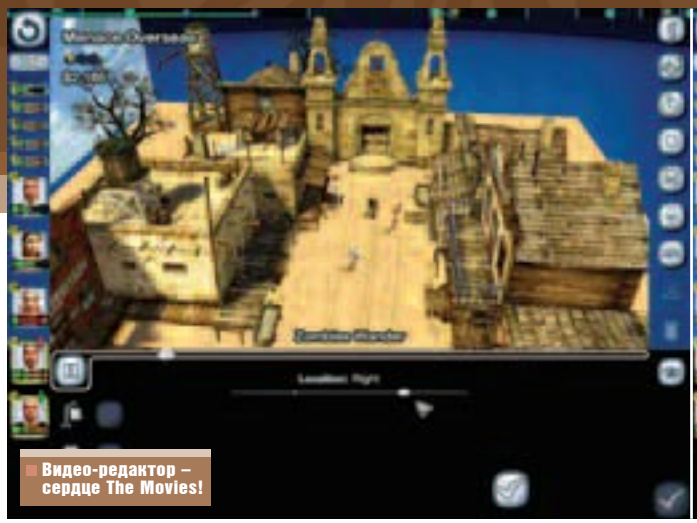
Игра месяца
PC игры 8/2005



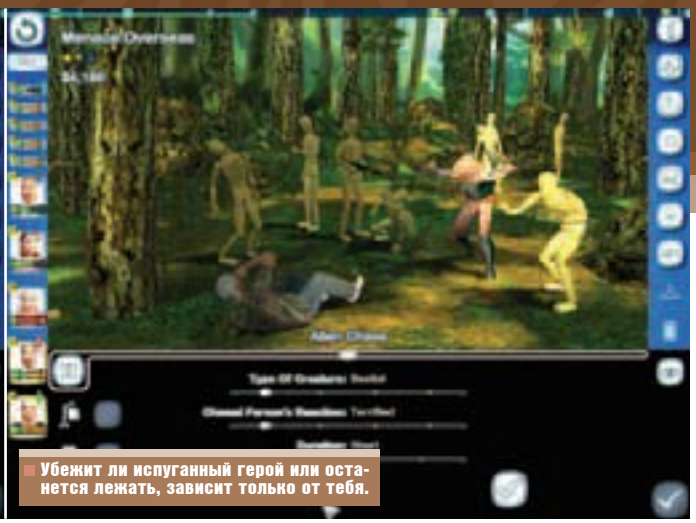




inXile entertainment, 2005. Все права защищены. The Bard's Tale и логотип являются охраняемыми товарными знаками inXile entertainment, а также используемым по лицензии охраняемым товарным знаком Electronic Arts Inc. inXile entertainment и Interplay. Все названия являются охраняемыми товарными знаками inXile entertainment. Используется игровой движок, лицензированный Snowblind Studios. © Snowblind Studios, Inc., 2000-2004. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2005.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



Видео-редактор – сердце The Movies!



Убежит ли испуганный герой или останется лежать, зависит только от тебя.

ЗВЕЗДА С НУЛЯ

Для большей аутентичности ты волен создавать актеров и актрис самостоятельно, а затем импортировать их в игру. Для этого существует поставляемая вместе с ***The Movies*** утилита StarMaker. Редактор внешности здесь не хуже, чем в ***The Sims 2***. Слепить какого-нибудь Арнольда Шварцнеггера или Джеки Чана особого труда не составит. Ну, а если кумиров среди нынешних звезд у тебя нет, можешь создать копию себя любимого. Вполне вероятно, что в будущем геймеры будут обмениваться друг с другом не только готовыми фильмами, но и известными актерами. Кто-то еще сомневается в том, что The Movies – вечная игра?



забудет обо всех мирских бедах! Актеру не нравится, как он выглядит? Так переодень его в модные шмотки! Актрисе далеко за 50, и макияж не скрывает ужасные морщины? Пришла пора сделать ей пластическую операцию! Казалось бы, все просто. Но только на словах. Ведь недовольство одного актера останавливает съемку фильма. А если у тебя этих актеров десяток? А если одновременно создается три картины? Чуешь, чем пахнет? Начиная с 40-50 годов, игра превращается в утомительное ублажение звезд. Тогда же понимаешь, что интерфейс не идеален. Чтобы перенести уставшего режиссера в ресторан, придется этот ресторан сначала найти. Учитывая, что на территории студии зданий так же много, как в небольшом микрорайоне, сделать это непросто. Примерно в это же время вдруг ощущаешь дефицит персонала. Сначала не хватает уборщиков, потом рабочих, затем всех остальных.

ТЫ – РЕЖИССЕР

И никогда бы игра не получила высокой оценки, если бы не одно «но». Построив специальное здание, ты получаешь возможность самостоятельно снимать фильмы. Кроме шуток! В твоем распоряжении – многофункциональный видео-редактор (пользователи Adobe Premier сразу же отметят знакомый интерфейс) и огромная, я повторяю, огромная база эпизодов и звуков. Выбираешь жанр, сцену, актеров, которые примут в ней участие, нужные декорации – и начинаешь съемку. В некоторых эпизодах ты даже можешь менять поведение героев. Делается это с помощью специального ползунка. Представим, что два актера, по сценарию, вступили в перепалку. Ты волен решать, чем она закончится: дружеским рукопожатием или смертельным ударом. После съемки сцены, эпизод можно сдобрить субтитрами и озвучить. Для этого в игре присутствует обширная аудио-библиотека с кучей всевозможных шумовых эффектов. Ну, а счастливые обладатели микрофонов смогут подарить героям свои голоса. Простор для творчества открывается поистине бесконечный! Пора признать, что Молине – гений. Ну, или хотя бы кандидат в гении.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Съемка собственно кино – процесс очень увлекательный и интересный.
- – Как и большинство тайкунов, игра достаточно быстро приедается.

ГРАФИКА 8.0
- \+ Чем выше камера, тем красивее. Использованы приятные глазу цвета.
- – Анимация актеров неидеальна. Сами они вблизи весьма угловаты.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
- \+ Отличная фоновая музыка, приятные голоса озвучивавших игру актеров.
- – Актеры тарабарят на непонятном языке. Больше никаких претензий нет.

ДИЗАЙН 8.0
- \+ Игру стоит купить хотя бы ради возможности снять собственное кино.
- – От других тайкунов The Movies отличается лишь сеттингом.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
- \+ Все работники – как на ладони. Чтобы добраться до каждого – хватит секунды.
- – Найти нужное здание под конец игры становится очень уж сложно.

ИТОГО

The Movies сделает из тебя режиссера, даже если ты ни разу не держал в руках камеру!

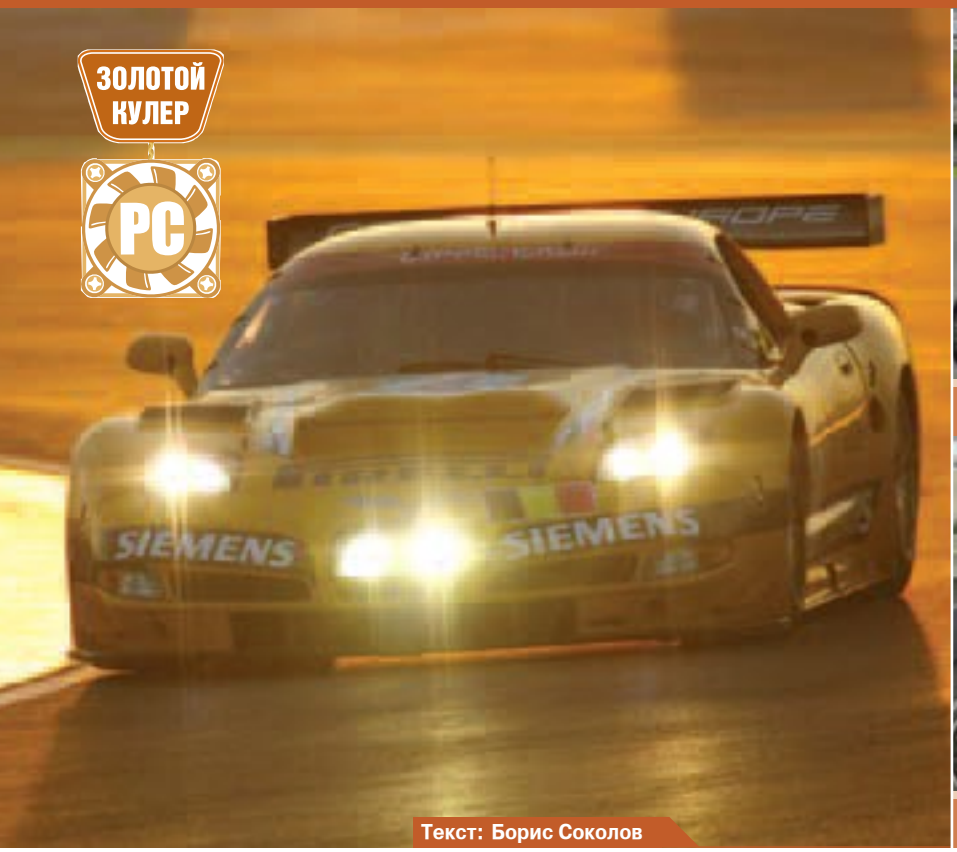
8.5




EX MACHINA
NIVAL INTERACTIVE
TARGEM GAMES
Бука

GT LEGENDS

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ



Текст: Борис Соколов



Вот что значит словосочетание «грамотно подрезать противника». Теперь одним участником гонки стало меньше.



Если ты решил отказаться от проведения квалификационного заезда, то изволь стартовать с 24 позиции.

ЖАНР ИГРЫ	Racing
ИЗДАТЕЛЬ	10tacle Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	SimBin Development Team
ПОЙДЕТ	Процессор 1,3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2,0GHz, 1,0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gt-legends.com



Вохоже, автосимуляторы постепенно вымирают как вид. С каждым годом их становится все меньше и меньше. Ориентированные на консоли компании обложились дорогостоящими эксклюзивными лицензиями и не дают разработчикам игр для PC покуситься на ту или иную гоночную тематику.

Чего только стоит сверхактивная деятельность компании **Sony**. Именно этот японский медиагигант заполучил в свои руки все права на самое престижное автосоревнование – «Формулу-1» – до 2007 года включительно. С гонками класса Grand Touring дела обстоят тоже не столь гладко, как хотелось бы. На первой и второй PlayStation все сливки собирает сверхпопулярный сериал ***Grand Turismo***.

ВЕСНА НА ЗАРЕЧНОЙ УЛИЦЕ

Впрочем, все не так уж и плохо. И на нашей улице тоже есть место празднику. Компания **SimBin Development Team** не стала мудрствовать лукаво и решила сделать ставку на хорошо забытое старое. Конечно, оперативно перенесенные на экран монитора современные соревнования смотрелись бы куда актуальнее, но кто сказал, что в 60-е и 70-е года прошлого столетия было хуже? По накалу страстей автосражения в те времена ничем не уступали нынешним. Не веришь? Тогда всенепременно отведай ***GT Legends***! Игра не оставит равнодушным даже тех, кто до этого ни разу не сталкивался с автосимуляторами. Принимать часто и большими порциями.

ВЕРНОСТЬ ТРАДИЦИЯМ

GT Legends – это идейный последователь ***GTR: FIA GT Racing Game***. Если помнишь, предыдущее творение шведов отличалось детальной проработкой механики автомобилей. Сам понимаешь, что машины отличаются друг от друга не только характерным шумом двигателя. Даже если ты выберешь управление с клавиатуры (хотя мы настоятельно рекомендуем сесть за руль и педали), то всенепременно ощутишь повадки той или иной марки. Например, уже в самом начале ты поймешь, насколько здорово перерезать путь противнику на Austin Mini Cooper тяжеловесным Jaguar MKII. Крепыш с мощнейшим кузовом хорош во время заносов и неплохо чувствует себя даже на вязком гравии, зато значительно проигрывает в скорости на прямых участках трассы.

По законам жанра самые «вкусные» автомобили оставлены на десерт. Чего только стоят такие легендарные имена, как BMV CSL, Chevrolet Corvette, Ford Mustang, Lotus

Графика в GT Legends отнюдь не передовая, но и назвать ее «вчерашним днем» язык не поворачивается

О КОМПАНИИ

SimBin Development расположилась в Швеции. Один офис находится в городе Вара, а другой – в Готенбурге. Пока что разработчики отметились только *GTR – FIA GT Racing Game*, а нынешнюю *GT Legends* очень высоко оценили во всем мире. Многие называют эту молодую команду главной надеждой писишных автосимуляторщиков.





Elite, Mercedes 300SL, несколько разновидностей Porshe, Renault Alpine 110 и, конечно же, неповторимая AC Cobra.

КРАСОТА ВНУТРЕННЯЯ

О качестве автосимулятора во многом судят по физической модели. Если этот компонент удался на славу, то хардкорные гонщики простят разработчикам остальные огрехи и даже не особо зрелищную графику. О визуальной стороне будет написано чуть ниже, а сейчас несколько слов о системе повреждений.

На самом низком уровне сложности реализма от игры ждать, ясное дело, не следует. Ничего, кроме отлетевшего после столкновения бампера, о физической модели не напоминает. Совсем другое дело – на профессиональном уровне. Правдоподобия и реалистичности – хоть отбавляй. Тут тебе и обязательное копание в гараже (без кропотливой подгонки болида под особенности определенного этапа соревнования на старте даже делать нечего), и продвинутая модель повреждений, и еще целый вагон и маленькая тележка приятностей. Противники, опять же, начинают вести себя на дороге, как защищавшие Сталинград советские солдаты – ни пяди родной земли врагу не отдадим. За каждый клочок трассы приходится сражаться не щадя, гм, кузова своего. Пригодный для многих в меру реалистичных гонок обманный маневр под названием «Русский гонщик послал всех к чертям и прокладывает новую трассу через лес» в GT Legends не прокатит. Каждый срезанный участок считается нарушением правил и находится на строгом учете у всевидящего ока компьютера. Если число объездов перевалит за установленный лимит (количество допустимых нарушений зависит от выбранной степени сложности), то чересчур хитрого пилота попросту дисквалифицируют сразу же после пере-

ФАКТЫ

2 десятилетия, на которые пришелся расцвет гонок класса GT

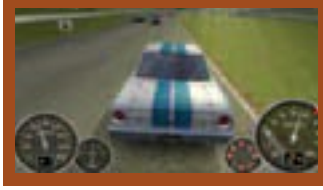
5 открывающихся друг за другом крупных этапов соревнований

23 увлекательные гонки с зубастыми соперниками

27 классических моделей автомобилей

95 машин – если брать во внимания цветовые отличия

1000+ намотанных километров



ДВА В ОДНОМ

В наши дни «Гран Туризмо» является одной из самых престижных гонок среди кузовных автомобилей. В международном чемпионате принимают участие автомобили класса GT и N-GT. Друг от друга они отличаются рядом важных правил, отмеченных в регламенте проведения соревнований. Например, для машин класса GT разрешен значительно больший набор различных доработок и модификаций оригинальной конструкции от автопроизводителя. Благодаря проделанным изменениям «лошадки» бегают по трассе куда быстрее, чем их сородичи из племени N-GT (здесь приветствуется четкое соответствие серийной конструкции). Несмотря на столь существенную разницу, автомобили обоих классов участвуют в гонке одновременно и на равных борются между собой за право первыми прибыть к финишной черте. Хотя под конец заезда очки распределяются в соответствии с принадлежностью принявших участие гонщиков той или иной весовой категории.





«Да, шеф, понял, шеф, так точно, шеф. Конечно, я залью ему полный бак горючего, а потом отправлю восвояси».



Обрати внимание на то, как детально проработано днище автомобиля. Такое не в каждом автосимуляторе встретишь.

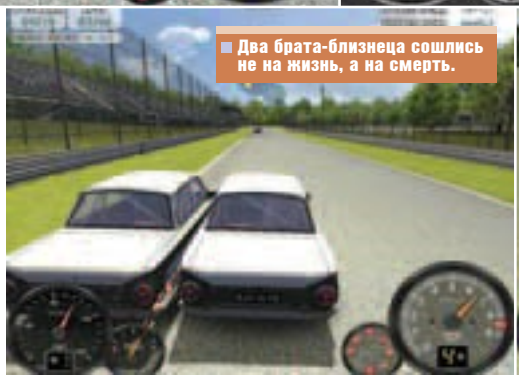

Наверное, крышу машины раскрасили так специально, чтобы пилоту небо казалось в клеточку.


На прямых участках трассы эта малютка сделает всех конкурентов одной левой.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ



Впервые гонки на автомобилях класса Grand Touring стали проводиться в конце 50-х годов XX века. В 1960 году организация FIA учредила GT Cup. Именно это соревнование представлено в игре *GT Legends*. Гонки долгое время пользовались большой популярностью, но ближе к середине 70-х интерес публики к ним стал таять на глазах. Второе рождение произошло в 1997 году. Из гоночной серии BPR был организован новый чемпионат FIA GT, который включал в себя два класса соревнующихся машин: GT1 и GT2.


Два брата-близнеца сошлись не на жизнь, а на смерть.


Кажется, этот товарищ пролетел не только мимо призовых мест, но и мимо всей гонки.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



сечения финишной черты. Так что лучше с самого начала гонять по-честному.

КРАСОТА ВНЕШНЯЯ

Вот мы и добрались до обсуждения визуальных красот. Графика в GT Legends отнюдь не передовая, но и назвать ее вчерашним днем язык не поворачивается. Модели автомобилей выполнены на четверку с плюсом: выглядят они добротно, но всяких новомодных графических фишек (вроде различных видов солнечных бликов на кузове и тому подобных прекрас) явно не хватает. Неплохо прорисовано внешнее убранство трасс и природно-луговые декорации.

Что действительно удалось художникам, так это небо, будь то погожий денек без единой тучки, вечер с серыми облаками и постепенно засыпающим солнцем или кромешная ночная темнота. Еще разработчиков следует похвалить за великолепную динамическую смену погодных эффектов. Приятно начинать заезд еще в светлое время суток и заканчивать его в полумраке. Пожалуй, единственный минус – это некоторые проблемы с оптимизацией графики, которые вылились в слишком высокие системные требования.

ТЫ – ЛУЧШЕ

GT Legends – продукт высокого класса. Это видно по всему, начиная со стартовой заставки и заканчивая последней строчкой титров. Если учесть, что в жанре автосимуляторов наметился затяжной кризис, то ценность творения SimBin Development Team и вовсе очень велика. У этой игры есть все, чтобы законно считаться хитом: необычный выбор автомобилей, приятная графика, удобное управление, детально проработанная физическая модель и в меру сообразительный искусственный интеллект противников. В общем, все плюсы не пересчитать. Однозначно перед нами один из главных претендентов на звание «лучший автосимулятор» уходящего года и достойный преемник старичка ***Grand Prix Legends*** от ныне покойной компании **Papyrus**.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Старые автомобили – этот как вино. Чем больше их возраст, тем лучше.
– В разряд минусов следует записать отсутствие ряда легендарных трасс.

ГРАФИКА 8.0
+ По сравнению с предыдущим проектом заметно явное движение вперед.
– Слишком высокие системные требования.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Потрясающая работа звукорежиссеров. Неповторимые шумы моторов.
– В музыкальные темы игры не помешало бы внести побольше разнообразия.

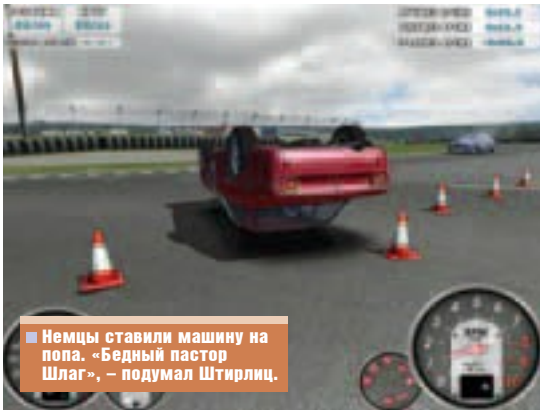
ДИЗАЙН 8.0
+ Все этапы соревнований выглядят с иголочки. Лучше меньше – да лучше.
– Для полного счастья этой игре не хватает уже упомянутых знаменитых трасс.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ Все меню сделаны удобно. Водить по ним мышью – одно удовольствие.
– Жаль, что нельзя сразу же получить доступ ко всем видам соревнований.

ИТОГО

Если не новый король автосимуляторного жанра, то уж точно – отличная игра.

8.5


Немцы ставили машину на попа. «Бедный пастор Шлаг», – подумал Штирлиц.

НОЧНОЙ ДОЗОР ДНЕВНОЙ ДОЗОР

RACING

ХОРОШИЕ ПАРНИ ЕЗДЯТ НА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ МАШИНАХ, ПЛОХИЕ – НА ИМПОРТНЫХ.
ХОРОШИЕ ПАРНИ СЛУШАЮТ ХАРД-РОК, ПЛОХИЕ – ГАНГСТЕРСКИЙ РЭП.
ХОРОШИЕ ПАРНИ СЛУЖАТ СВЕТУ, ПЛОХИЕ – ТЬМЕ.



ПРОТИВОСТОЯНИЕ ДВУХ АВТОПРОМОВ, ДВУХ МУЗЫКАЛЬНЫХ СТИЛЕЙ, ДВУХ ДОЗОРОВ.



СОДЕРЖАНИЕ ИГР «НОЧНОЙ ДОЗОР RACING» И «ДНЕВНОЙ ДОЗОР RACING» ОТЛИЧАЕТСЯ ТОЛЬКО МУЗЫКАЛЬНЫМ ОФОРМЛЕНИЕМ
ВНИМАНИЕ! ИГРА «ДНЕВНОЙ ДОЗОР RACING» СОДЕРЖИТ НЕНОРМАТИВНУЮ ЛЕКСИКУ.

«Ночной Дозор», «Дневной Дозор». Сюжет и персонажи © 1998, 2005 С. В. Лукьяненко. «Ночной Дозор», «Дневной Дозор». Видеоматериалы и логотип © 2004, 2005 Первый канал, ТАББАК / Базелевс Продакшн. Музыкальное оформление © и ℗ ЗАО «Си Ди Лэнд+» / CD Land Records. Музыкальное оформление © и ℗ T-KILLAH records 2005. Разработка © 2005, ЗАО ЦСП «АДРЕМ». Все права защищены. Разработка © 2005, Psycho Craft Studio. Все права защищены. «Ночной Дозор Racing» © 2005 Новый Диск. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

EVERQUEST II: DESERT OF FLAMES

ТЫСЯЧА И ОДИН КВЕСТ





Ручной макак. Тем, кто покупал DoF по предзаказу, он доставался в качестве подарка.



Ковры-самолеты смотрятся еще эффектнее, чем транспортные грифоны из оригинального EQII.

Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

ЖАНР ИГРЫ
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Sony Online Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Sony Online Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Неограниченно
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.desertofflames.com

Безжалостно палящее солнце на фоне кристально чистого неба и бесконечные барханы гигантской пустыни; сказочно красивые оазисы вблизи кишащих крокодилами рек; древний город, на торговых площадях которого с утра до ночи оживленно гудит разномастная публика; ковры-самолеты, джинны, драконы, старинные легенды и полчища охочих до приключений и денег путников... Благодаря стараниям Sony Online Entertainment предания Шахерезады воплотились в реальность. Пускай и в виртуальную реальность.

В течение десяти месяцев после релиза оригинального ***Ever Quest II*** разработчики «скармливали» фанатам игры небольшие платные адд-оны – adventure packs, которые распространялись исключительно через Интернет. Добавки получались на редкость «вкусными», однако высокоуровневым персонажам уже было сложно пресытиться подобными мини-дополнениями. Специально для high-level'ов **SOE** подготовила специальное блюдо – полновесный адд-он ***EverQuest II: Desert of Flames***.

ТЫСЯЧА И ОДНА ОПАСНОСТЬ

Ура, наконец-таки можно вырваться за пределы осточертевшего Киноса/Фрипорта. Чтобы попасть в новый город Maj'Dul (ветераны первого ***EQ***, припоминаете Island of Ro?), надо отыскать ковер-самолет в любом крупном населенном пункте – он доставит нас прямиком к месту назначения.

Maj'Dul – наилучшая иллюстрация для известнейшего сборника древнего арабского фольклора «Тысяча и одна ночь»: суровые стражники на коврах-самолетах, базары, пестрые шатры и толпы фантастических существ из преданий народов Ближнего Востока и Азии. Новичкам следует осторожнее относиться к здешним NPC: они представляют реальную угрозу! Всякая шваль типа воров и мошенников пытается подначивать игроков на агрессивные действия – пойдешь у них на поводу – и запросто получишь кинжал промеж лопаток. Восток – дело тонкое!

Город поделен на сферы влияния между тремя кланами – милитаристами, торгашами и законниками. Поначалу они относятся к твоему персонажу нейтрально. Но стоит тебе принять сторону одной из группировок (ради получения квестов и разнообразного добра), как остальные две запишут тебя в список своих врагов – будь готов к внезапному нападению!

За пределами Maj'Dul пасутся стада новых монстров (песчаные гоблины, гарпии, наги, людоящеры) – держи ухо востро, агрессивных чудищ стало еще больше. Вообще, одному в пустыню лучше не отправлять-

Город поделен на сферы влияния между тремя кланами – милитаристами, торгашами и законниками

О КОМПАНИИ

■ Американская студия Sony Online Entertainment уже долгие годы соперничает с южнокорейской NCSoft за звание лидера на рынке онлайновых развлечений – победителя в этом споре пока что выявить не удалось. За время своего существования SOE отметилась такими безоговорочными хитами, как *EverQuest I/II, Planetside, Star Wars: Galaxies*. Недавно компания приобрела права и на *The Matrix Online*.







ся – сольное прохождение дается теперь ощутимо труднее, правда, дополнительная сложность компенсируется увеличенным количеством экспы для одиночек.

ТЫСЯЧА И ОДИН УРОВЕНЬ

DoF ориентирован исключительно на персонажей уровня «кому за 45». Очень сильные противники, сложные квесты, рассчитанные на групповое прохождение, – новичкам даже не стоит соваться. Кстати говоря, levelcap (максимально возможный уровень) поднялся до почти недостижимой отметки в «60», но после 50 уровня линейка опыта заполняется со скоростью передвижения двулапой черепахи.

Разработчики решили внести кое-какие изменения в системы умений практически у всех классов – ничего революционного, к счастью, не произошло (баланс специализаций в оригинальном EQII и так был достаточно шатким), однако «профессиональное разделение» стало чувствоваться куда сильнее. Всяк сверчок знай свой шесток – что ж, вполне логично.

ТЫСЯЧА И ОДНА ДРАКА

Помнится, в EQII бранили почем зря за отсутствие PvP, хотя этот расклад имел и свои плюсы: например, игровое коммьюнити отличалось редкостным дружелюбием и чувством взаимовыручки, поскольку реального соперничества между геймерами не было. В DoF PvP все-таки появился. Однако не стоит рассчитывать на массивные баталии между злыднями из Фрипорта и добрячками Киноса. Выяснять отношения с другими игроками можно только на Арене в Maj'Dul.

На выбор предлагается три режима состязаний: deathmatch, team deathmatch и destroy the idol (противоборствующие стороны должны уничтожить важный артефакт неприятеля и не дать разнести свой). Как мне показалось, «гладиаторские бои» протекают как-то слишком хаотично – не успеваешь даже разобраться где кто. Стимулом к победе служат различные трофеи и почетные титулы. Стоит отметить, что проигравшая сторона ровным счетом ничего не теряет – даже броня не ломается!

Участвовать в боях можно самому, а можно выводить Чемпионов – эти персонажи приобретаются у Мастера Арены или же достаются на халяву в процессе изничтожения местных чудищ (из убитых монстров выпадают соответствующие карточки).

Еще одна интересная особенность PvP-сражений – возможность делать ставки. Причем доступен тотализатор как участникам, так и зрителям.

Конечно, все это выглядит очень мило, но не дотягивает даже до уровня ***«Сферы»***: PvP здесь является рудиментарным элементом, который был введен лишь для внесения некоего разнообразия в игровой процесс.

ОДИН ИТОГ – И НИКАКИХ ТЫСЯЧ

Фанатам адд-он придется по душе – для них он и создавался. Тем, кто хотел бы познакомиться с жанром MMORPG, я бы порекомендовал приобрести именно EQII + адд-он. Это красивый, глубокий и очень разносторонний проект. Объективно говоря, в плане ролевой составляющей ему просто нет равных среди нынешних MMORPG. И я очень сомневаюсь, что таковые появятся в ближайшее время.

ФАКТЫ

29.99$ цена за коробку с дополнением

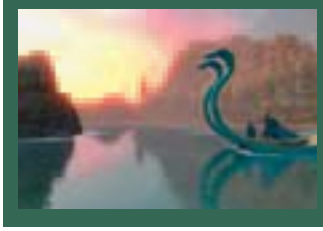
20 минимальный уровень для сражений на Арене

60 максимально возможный уровень в игре

9 ноября SOE празднует день рождения EQII (дата запуска)

3 враждующие фракции в городе

3 режима PvP-сражений на Арене



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.2



Кобры беспрекословно слушаются своего факира.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

\+ Новые местности, противники, умения и квесты – набор хорошего адд-она.

\− PvP выглядит откровенно слабо на фоне всех остальных составляющих.

ГРАФИКА 9.0

\+ Лучшая графика в жанре MMORPG. Посмотри на скриншоты!

\− Придраться не к чему. Правда, эта красота слишком требовательна к ресурсам.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Красивые арабские мотивы как нельзя лучше подходят для этого дополнения.

\− Композиций, к сожалению, маловато – музыка быстро приедается.

ДИЗАЙН 8.0

\+ В полной мере чувствуешь себя персонажем из сказок «Тысяча и одной ночи».

\− Отдельные архитектурные сооружения смотрятся несколько нелепо.

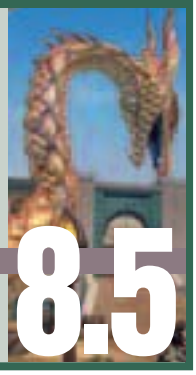
ИНТЕРФЕЙС 7.0

\+ Классический RPG-интерфейс – все привычно, все знакомо.

\− Экран сильно перегружается панелями умений, но без них играть сложно.

ИТОГО

Отличная игра получила превосходное дополнение – почти идеал жанра. Играют все!

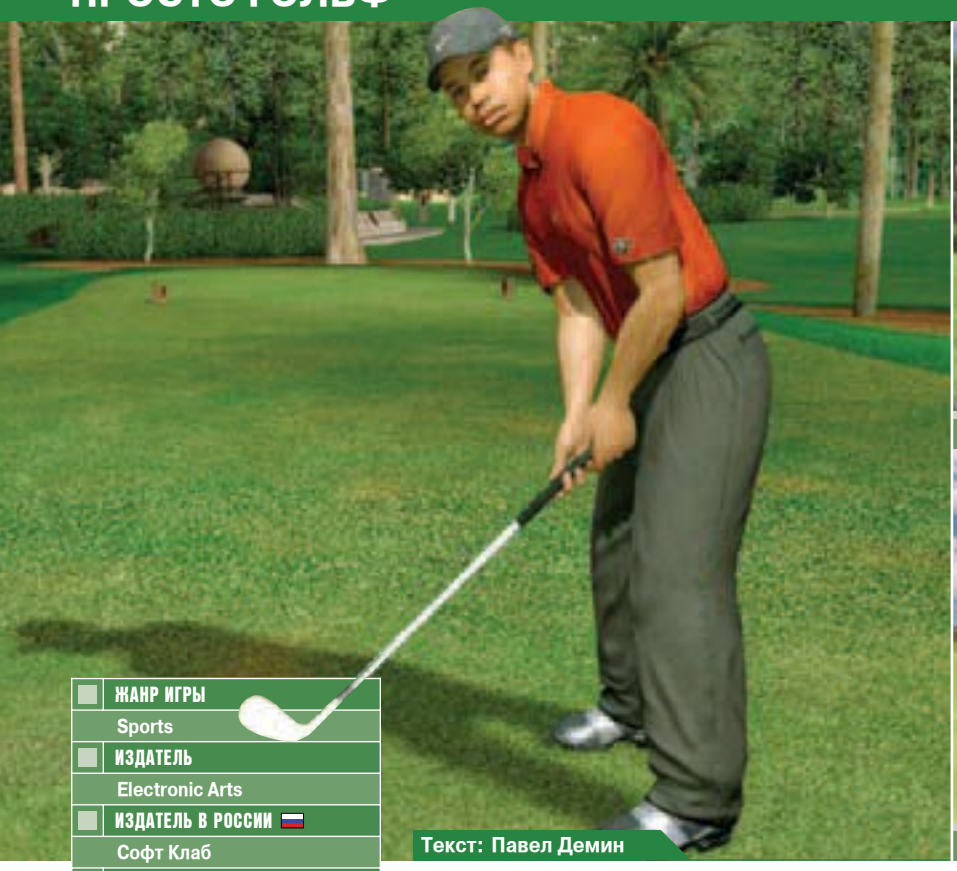


8.5

TIGER WOODS PGA TOUR 06

ПРОСТО ГОЛЬФ

О КОМПАНИИ
Headgate Studios – компания, которая давно занимается разработкой гольф-игр (на их счету около 10 проектов). Под покровительством EA трудится над серией с 2001 года.





В реальности этот афроамериканец круче всех.



«Мама, папа, я закатил мяч в лунку».

ЖАНР ИГРЫ	Sports
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Headgate Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 733MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/games/tigerwoods06/

Текст: Павел Демин

Немногим из нас в этой жизни доводилось «гонять» мяч на изумрудном газоне. Так уж сложилось, что гольф – не самое дешевое развлечение. Доступным для всех желающих его с давних пор делает компания Electronic Arts.

Чем же так интересен проект ***Tiger Woods PGA Tour 06***? Без всякого сомнения, главной фишкой версии этого года стал карьерный режим Rivals. Игрока «забрасывают» в середину позапрошлого века, когда гольф был игрой только для людей голубых кровей, клюшки делали из дерева, а мяч летал чуть дальше двухсот ярдов. Одежда, экипировка, амуниция, музыка – все в соответствии со временем. Задача – участвовать во всевозможных соревнованиях и добраться до вершины рейтинга. Причем, виды состязаний не ограничиваются стандартными партиями. Остановить мяч максимально близко от лунки или послать его дальше всех – вот примеры межтурнирных забав. Шаг за шагом ты будешь продвигаться к главной цели, преодолевая пять самых значимых периодов в развитии гольфа.

Как в Rivals, так и в PGA Tour, игрока ждут реально существующие зеленые поля. Не обошлось и без большой группы реальных игроков во главе с **Тайгером Вудсом** (Tiger Woods). Считаешь, что утереть нос **Колину Монтгомери** (Colin Montgomerie) и компании – твое призвание? Смело бери игру. Это один из лучших спортсимов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Игра придется по вкусу всем, кто любит гольф.
– Остальные зевнут и пожмут плечами. Игра немного однообразна.

ГРАФИКА 8.0
+ Хорошие модели игроков, растительность, пейзажи.
– По-хорошему, движок TW уже пару лет как нуждается в реставрации.

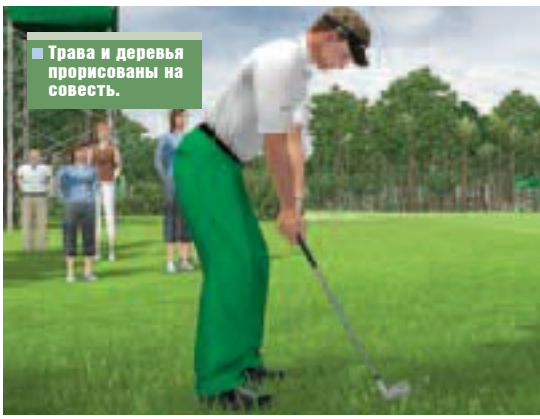
ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Неплохой саундтрек. Соответствующие времени мелодии в режиме Rivals.
– Комментарии, хоть и разнообразные, частенько опережают картинку.

ДИЗАЙН 9.0
+ Новый режим Rivals пришелся ко двору. Проработанный редактор игроков.
– Явных промахов нет. Так – пара недочетов.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
+ Благодаря технике TrueSwing не нужны никакие геймпады.
– Резкие движения мышкой часто приводят к плачевному результату.

ИТОГО 8.5

Серьезный симулятор гольфа, практически лишенный недостатков.



Трава и деревья прорисованы на совесть.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ



"Самый лучший на сегодняшний день симулятор подводных лодок."

Журнал "PC игры", №6/2005

Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

SHATTERED UNION

РОЗОВЫЕ ТАНКИ



Текст: Станислав “Roland” Куприянов



Знал бы ты, сколько денег я потратил на эту армию...



Боюсь, «Абрамс» сейчас шарахнет по моей машинке.

ЖАНР ИГРЫ
Wargame / Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
PopTop Software
ПОЙДЕТ
Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 1.5 GBHDD, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.5MHz, 256Mb RAM, 1.5 GBHDD, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2kgames.com/index.php?p=games&title=sunion

От компании PopTop Software можно было ожидать чего угодно: очередную смазливую поделку на тему *Master of Magic* и *HoMM* (см. *Age of Wonders 2*), сложную, но скучную экономическую стратегию о жизни банановых республик или еще один симулятор строительства железных дорог. Но только не бескомпромиссно сложный, безумно увлекательный и аддиктивный варгейм, каковым и является *Shattered Union*.

Чудо явилось оттуда, откуда его совсем не ждали. Мы наблюдаем за копошащимися на дурно нарисованной карте танками всевозможных расцветок, думаем над каждым ходом по пять минут и, кажется, получаем от всего этого искреннее удовольствие. Невозможное возможно!

ГАДКИЙ УТЕНОК

Выросшие на высокобюджетных RTS игроки, завидев скриншоты ***Shattered Union***, брезгливо поморщатся и, не останавливаясь, пройдут мимо. Действительно, современная графика, выжимающая из дорогого железа все до последней капли; увлекательный, придуманный известным американским писателем сюжет; саундтрек, записанный при участии симфонического оркестра, – всего этого в игре нет и в помине. Модели юнитов до безобразия примитивны, вода отличается от земли только цветом текстуры, а картинка проста и схематична. О соблюдении масштабов и пропорций можно даже не заикаться – там, знаешь ли, обыкновенные военные джипы по величине в несколько раз превосходят иные строения. Спецэффекты без малейших колебаний отправляем в корзину, а самое лучшее, что можно сказать о звуковом оформлении, – это то, что оно есть. Думаем, картину происходящего на экране ты себе без труда представил.

А теперь – последняя, кажущаяся невероятной деталь. Несмотря на все вышесказанное, в Shattered Union безумно интересно играть.

ДРУГОЙ МИР

Игровой процесс, по сути, состоит из двух частей. Первая из них – это режим глобальной политической карты, в котором мы проводим около двадцати процентов всего времени. Там мы выбираем, на какое государство стоит напасть, а также можем зайти в меню покупки/ремонта юнитов.

Главный ресурс – деньги. Их, как и в жизни, всегда катастрофически не хватает. Покупать новую технику не на что, и численность армии тает на глазах с каждым сражением. Каждый ход на счет поступает очередная мизерная сумма американских долларов, нап-

Со временем мы начинаем постигать все богатство открывающихся перед нами тактических возможностей

О КОМПАНИИ

Компания PopTop Software заявила о себе в 1998 году – именно тогда на свет появилась ее первая игра *Railroad Tycoon II*. Но всемирную известность PopTop принесла экономическая стратегия *Tropico*, вышедшая в апреле 2001 г. Также в активе компании значатся сиквелы *Tropico 2*, *Railroad Tycoon 3* и *Age of Wonders 2*.







рямую зависящая от того, какое количество регионов ты контролируешь. Чем больше территория, тем больше денег – так и запиши.

Однако отсиживаться в обороне и копить «зелень», как мы привыкли это делать в других играх, не получится. В течение одного хода в Shattered Union может случиться все, что угодно. Исход одной-единственной битвы может кардинально изменить текущее военно-политическое положение. На кону всегда поставлено слишком многое.

Вторая часть – это собственно тактические сражения. Если ты уже знаком с варгеймами, то и объяснять ничего не надо. Рассказываем для тех, кто не играл. Представь себе самую обыкновенную пошаговую стратегию. По карте, испещренной множеством шестиугольников, по очереди передвигаются твои и вражеские войска – разные танки, вертолеты, пехота и т.д. У каждого юнита есть определенное количество очков, которое ты можешь потратить на передвижение. Тип ландшафта влияет на дальность перемещения – как в жизни. Между тем, главной целью каждого сражения является вовсе не полное уничтожение войск противника, а всего-навсего захват расположенных на карте городов.

ПРАВИЛА ИГРЫ

На словах все кажется довольно простым. Однако со временем мы начинаем постигать все богатство открывающихся пред нами тактических возможностей. Банальный rush не работает – AI сметет всю состоящую из танков армию, понеся при этом минимальные потери. В очередной раз проиграв важное сражение, мы начинаем постепенно осознавать правила игры. Например, «Апач» годен только для разведки, быстрой атаки и столь же молниеносного отступления. Учимся использовать в своих целях преимущества ландшафта. Пехота хороша при сражениях в населенных пунктах и лесах. Артиллерии полезнее располагаться на возвышенностях (холмах и горах), чем в низинах. В узких проходах между горами имеет смысл ставить тяжелые танки. Мосты же можно взрывать и тем самым закрывать оппоненту пути к отступлению.

А еще у каждого из семи участников конфликта есть уникальный набор юнитов и так называемых superpowers. За этим определением скрывается широкий спектр специальных возможностей, начиная от умения подлечивать свои войска и заканчивая атомными бомбами. Стоит ли говорить, что вовремя примененная «суперсила» способна в корне переломить исход сражения?

ЗАКРУГЛЯЕМСЯ

Также в игре есть skirmish-режим, в котором очень удобно испытывать свои гениальные тактические идеи и находки. И совершенно замечательный мультиплеер, который надолго поймает тебя в свои сети. Если, конечно, ты сможешь найти такого же любителя варгеймов.

В общем, несмотря на видимую простоту, за местными убогими пейзажами скрывается если не шедевр, то игра крайне непростая и интересная.

ФАКТЫ

7 стран-участниц конфликта

25 skirmish- и multiplayer-карт

42 юнита от каждой стороны

24 региона требуется захватить для полной победы



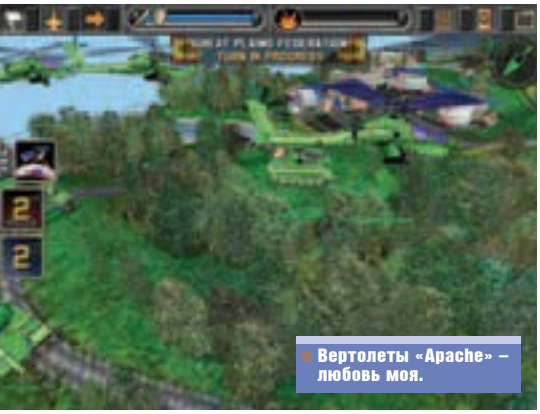


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.2



Вертолеты «Apache» – любовь моя.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0

\+ Хотел поиграть минут 30 – встал из-за компьютера через три часа.

– Довольно специфичный жанр, может понравится далеко не всем.

ДИЗАЙН 9.0

\+ Баланс на высоте: трудно сказать, у какого из государств сильнее юниты.

– Но вместе с тем, некоторые superpowers слишком мощны.

ГРАФИКА 6.0

\+ Во всяком случае, все могло быть и хуже.

– Малополигональные модели и скудные спецэффекты.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

\+ Разобраться с происходящим на политической карте проще простого.

– Поначалу назначение находящихся на экране пиктограмм не очень понятно.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

\+ Звук не раздражает и не отвлекает – уже неплохо.

– Музыкальная тема быстро надоедает.

ИТОГО

Прекрасный подарок всем любителям пошаговых стратегий на военную тему.



LAW & ORDER: CRIMINAL INTENT

ПРЕСТУПЛЕНИЕ ПО-ГОЛЛИВУДСКИ





Ну, просто душка, сама невинность! А ведь может быть крутым и грозным, как его двойник из фильма.



Смерть наступила из-за удара бутылкой в висок. Точно такое же дело недавно разбирали в передаче «Суд идет».

Текст: Роман “Shad” Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Legacy Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Legacy Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lawandordergame.com

В то время как телевизионный сериал «Закон и Порядок» счастливо дожил до четырнадцатого сезона (правда, не у нас; в России такой популярностью пользовалась лишь «Санта-Барбара»), его игровая инкарнация доросла лишь до четвертой части. Впрочем, если Legacy Interactive и далее будет стабильно выпускать продолжения, отставание рано или поздно сократится.

ТРОЕ НА ОДНОГО

Разобравшись с убийством теннисистки Елены Кусаровой (дело было в ***Law & Order: Justice is Served***), детектив Ленни Бриско гордо удалился со сцены. Расхлебывать кашу остался его коллега Роберт Горен, с утра пораньше «схлопотавший» сразу три новых дела. Бывалый коп даже позавтракать не успел!

Итак, на повестке дня три убийства. Какой-то негодяй «шлепнул» женщину в дорогом отеле. Никто не видел, как в номер входил посторонний, однако Лиза Стоукс была обнаружена в окровавленной постели с раскроенным черепом и вскрытыми венами. Другой труп – банкир. Бедолагу до смерти избили в собственном доме. Третий источник головной боли полицейского в прямом смысле всплыл у берега Ист Ривер. Можно предположить, что в последнем случае детектив имеет дело с суицидом, но огромные пятна крови на одежде утопленника красноречиво свидетельствуют о насильственной смерти. С какой из жертв начать, мы решаем сами, но скажу по секрету — все три дела взаимосвязаны, и ближе к финалу все происходящее выливается в четвертое расследование. Похоже, пообедать Роберту тоже не удастся.

ПО ЩУЧЬЕМУ ВЕЛЕНЬЮ, ПО МОЕМУ ХОТЕНЬЮ

Перед выпуском каждого нового эпизода ***Law & Order*** разработчики клятвенно обещают улучшить интерфейс. Ничего необычного в этом нет, разработчики всегда что-нибудь сулят. Удивительно другое: Legacy Interactive держит слово! В ***Law & Order: Criminal Intent*** управление довели до совершенства. Теперь мы можем с головой погрузиться в расследование, не заморачиваясь оргвопросами.

В Justice is Served студия воплотила светлую идею «закладок» как элементов интерфейса, но в новом эпизоде дизайнеры прыгнули еще выше. Технологически подкованный мистер Горен обзавелся КПК, да не каким-нибудь, а от Nokia! Интересно, сколько заплатила «соединяющая людей» компания за такую рекламу? Впрочем, это тема для отдельного расследования.

Карманный компьютер не только дает выход в главное меню, но также содержит описания улик, фотографии жертв

Единственное, до чего за год работы руки у Legacy Interactive так и не дошли, – это, увы, графика

О КОМПАНИИ

Legacy Interactive не первый год промышляет «игроизацией» телесериалов. А чего еще ожидать от студии, расположенной в Голливуде? Кроме *«Закона и Порядка»* разработчики перенесли в виртуальный мир знаменитую *«Скорую Помощь»* – правда, получилось не очень. На счету компании также два «ветеринарных симулятора» *Vet Emergency*.







и свидетелей. А в разделе «Блокнот» отыщутся кое-какие мыслишки самого детектива, таящие в себе ненавязчивые подсказки юным сыщикам. Поскольку основная специализация Nokia – все-таки средства связи, без телефона тоже не обошлось – он вмонтирован в КПК. С помощью многофункционального приборчика можно звонить (когда есть, кому) и принимать сообщения на автоответчик.

СКАЖИ-КА, ДЯДЯ

Игровой процесс состоит из трех основных частей: поиска улик с последующим их анализом, допроса связанных с преступлением персонажей и решения головоломок – как ни крути, Criminal Intent все-таки классическая «адвенчура», а не триллер, вроде ***Fahrenheit***. Поиск полезных вещиц происходит более чем традиционно: Роберт хватает приглянувшуюся безделушку и сует ее за пазуху. Размер предмета при этом не учитывается. Под полами пиджака хватает места и бутылке из-под шампанского, и коробке для завтраков, и даже спиннингу.

Зато к допросу свидетелей (и подозреваемых) Legacy Interactive подошла гораздо серьезнее. Помимо тем для беседы, позволено выбирать манеру речи. Детектив, обладающий довольно угрожающей внешностью, может давить на собеседника («я знаю, ты – убийца, лучше во всем сознайся, негодяй!») или более спокойно выводить его на чистую воду («хорошая сегодня погода..., а ты чего такой грустный, совесть мучает?»). Можно сыграть в «хорошего копа» и проявить дружелюбие («я знаю, ты отличный парень и ни в чем не виноват, но помоги мне убедить остальных!»), а то и вообще «всплакнуть» вместе с собеседником («и как тебя угораздило в такое вляпаться, бедняга, вот, помню, был у меня случай...»). Хотя проще всего спросить напрямую: «А не ты ли укокошил ту тетку, любезный?»

Поведение детектива нужно варьировать в зависимости от психологического состояния допрашиваемого, однако игра легко прощает ошибки. Ну, наорал Боб на запуганную девчонку, подумаешь... Промахнуться в Criminal Intent невозможно в принципе – мистер Горен бессмертен и непогрешим.

С ЗАКОНОМ ПОЛНЫЙ ПОРЯДОК

Единственное, до чего за год работы руки у Legacy Interactive так и не дошли, – это графика. Поползшее было вверх разрешение так и застряло на отметке 800x600, персонажи по-прежнему склеены из отдельных блоков, а фоны, если и анимированы, то весьма неуклюже. Зато у игры очень скромный аппетит – взгляни на минимальные требования. Когда ты в последний раз такое видел? Неказистая картинка, слава богу, не шибко портит действительно интересную игру. Law & Order далеко до лоска ***CSI***, но следует признать, что ребята из Legacy здорово поработали. Поклонникам же телесериала вообще не на что жаловаться. Специально для них разработчики срисовали героев с живых актеров, а потом привлекли «кинозвезд» к озвучке виртуальных двойников. Переселение «Закона и Порядка» с «голубых экранов» на PC идет успешно. Так держать!

ФАКТЫ

3 загадочных жестоких убийства

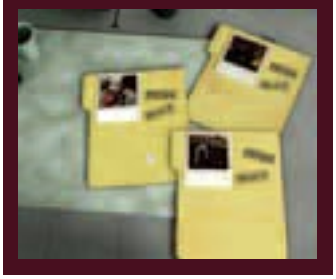
60 игровых зон посетит герой

1 телескопическая удочка влезает в карман

5 возможных способа ведения допроса

1 карманный компьютер от фирмы Nokia

50 с лишним персонажей необходимо допросить







Волшебный приборчик от Nokia.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
- \+ Одна лишь «психологическая» система допросов покорит ценителей жанра.
- – После знакомства с Fahrenheit немного не хватает острых ощущений.

ГРАФИКА 6.0
- \+ Виртуальные герои здорово повторяют мимику своих прообразов.
- – Безнадежно устаревшее разрешение и невыразительные фоны подводят игру.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
- \+ Ключевых персонажей Law & Order озвучивают актеры одноименного сериала.
- – Можно сварливо посетовать на нехватку музыки.

ДИЗАЙН 8.0
- \+ Главные герои демонстрируют портретное сходство с живыми актерами.
- – Общее качество графики не дает насладиться хорошим дизайном.

ИНТЕРФЕЙС 9.0
- \+ КПК от Nokia – отличная находка. Очень современно и правдоподобно.
- – Слегка смущает вместимость карманов Боба, но этим грешат многие адвенчуры.

ИТОГО

Отличный «квест» старой школы, «выехавший» отнюдь не на громкой лицензии.

8.0

STAR WARS BATTLEFRONT II

И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Типичная картина для сюжетной кампании или неорганизованного мультиплеера: все бегут и стреляют, а куда – непонятно.



Силовое поле не мешает проникнуть на вражеский корабль, но будь осторожен: лобовые столкновения – не редкость.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Pandemic Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

Влияние *Battlefield 1942* на жанр action трудно переоценить. Игра положила начало новой волне многопользовательских проектов, где наши действия не ограничивались оголтелой беготней с отстрелом всего, что движется. Крылатая и гусеничная военная техника в корне изменила геймплей. По сути, клонировав Battlefield и преломив его принципы через призму Star Wars, студия Pandemic создала в меру оригинальный, самобытный проект со своими достоинствами и недостатками – *Star Wars Battlefront*.

Объявив о разработке, а теперь и выходе ***Star Wars Battlefront II***, компания взвалила на себя известную ответственность: от полноценного сиквела мы ждали не только исправления ошибок, но и достойных нововведений в игровом процессе. А что же получили в итоге?

ХВАТИТ СПАСАТЬ ГАЛАКТИКУ, ПОРА ПОКОРЯТЬ ЕЕ!

В основе военных действий по-прежнему лежит Galactic Conquest, неординарный игровой режим, появившийся еще в оригинальной ***Star Wars Battlefront***. Собственно, это тогда он был необычным, сейчас же мы его встречаем, как родного.

Правила все те же: вселенная распростерта у твоих ног, достаточно лишь протянуть руку и взять ее. Только в руке должен быть бластер. Завоевание галактики исключает традиционный выбор карт, вместо них – целые планеты. Отличаются они не только цветом травы и неба, но и возможностями, которые они предоставляют своему работителю. Грамотно выбрав «жертву», ты сможешь урвать массу полезных бонусов, вроде ускоренной регенерации здоровья или права на вызов небольшого отряда свирепых джедаев с цветными светосабельками. Кстати, если раньше все эти прелести давались на халяву, то теперь продаются за твердую валюту. Подробнее о финансовой системе читай во врезке.

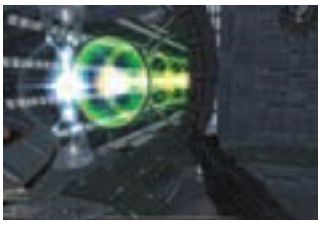
Несмотря на ряд нововведений, Galactic Conquest так и остался прерогативой сетевой игры. Захватывать миры в одиночку, безусловно, можно, но не так интересно – за год напряженной работы Pandemic все же не смогла вышколить ботов. Конечно, их уже не клинит так, как раньше. Напарники больше не угоняют «налево» дорогую технику и не встают истуканами в разгар сражения, однако помощники из них все равно никакие. Электронным мозгам ощутимо не хватает человеческой непредсказуемости и сноровки. С другой стороны, незримому руководителю ботов, наоборот, не достает расчетливости. Складывается впечатле-

Самое вкусное на десерт: масштабный космический бой плавно перетекает в обычную перестрелку

О КОМПАНИИ

Pandemic – компания с именем. За семь лет существования она отметилась несколькими достойными проектами, в числе которых *Full Spectrum Warrior* и консольная *Destroy All Humans*. А начинала студия с нетленной *Battlezone 2*. В списке ближайших релизов Pandemic – *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*. Будем надеяться, игра не подкачает.





ние, что компьютер выбирает планетарные бонусы (а на каждой планете есть несколько приятных сюрпризов) не из соображений практичности, а по принципу «эники-бэники-ели-вареники».

Противники-люди, особенно друг с другом незнакомые, разделенные языковым и культурным барьером, тоже, как правило, не отличаются стратегической хваткой, но с ними, по крайней мере, весело. Эмоции бьют через край, месть и взаимопомощь царят в отношениях между игроками. Даже простое сумасбродство куда приятнее машинной логики искусственных болванов. Вот еще бы связь была стабильной...

САМЫЙ 501-ЫЙ В МИРЕ

Впрочем, помнится, Pandemic обещала исправить ситуацию с одиночной игрой. Действительно в Star Wars Battlefront II присутствует сюжетная кампания! Признаться, мы ожидали хотя бы подобия спецопераций ***Star Wars: Republic Commando***. Сценаристы намеревались поведать историю загадочного 501-го отряда клонов, якобы прошедшего сквозь все эпизоды великой саги.

501-ое подразделение в игре присутствует, и нас даже радушно принимают в его ряды. Но первая же миссия в составе отряда безжалостно рушит все светлые надежды. От обычной сетевой мясорубки кампанию отличают лишь краткие брифинги. Все остальное покрыто плесенью: респаунимся, бежим на территорию врага, умираем, респаунимся, бежим за боевым роботом, «коллеги» уводят машину из-под носа, расстраиваемся, опять умираем, снова респаунимся... В общем, думаю, ты понял.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ МЫ ИСПОРТИМ ЗВЕЗДОЛЕТЫ

Действительно ценным нововведением стали баталии в космосе. Честное слово, без свирепого рева имперских «тай

ФАКТЫ

12 новых планет, большинство – из третьего эпизода «Звездных Войн»

6 классов бойцов на выбор, 2 из которых изначально закрыты

1 сюжетная кампания, слишком похожая на сетевые бои

4 отсека содержит каждый космический крейсер

2 лишняя цифра в названии игры



ХОЧЕШЬ СТАТЬ ПРИНЦЕССОЙ?

Еще одна новинка, не описанная в основном тексте статьи, связана с так называемыми героями. Мы бесцеремонно обошли их вниманием отнюдь не из вредности или недостатка места, просто героические персонажи оказались совершенно бесполезны. Почетный статус "Него" может получить любой игрок, удовлетворяющий определенным критериям, которые определяются сервером. В герои зачисляется либо боец с максимальным (как вариант – минимальным) количеством очков, либо случайно выбранный из толпы счастливчик. В зависимости от планеты он попадает в шкуру Дарта Вейдера, Люка Скайуокера, мастера Йоды, краснолицего ситха. Правда, может обнаружить себя и в угловатом теле принцессы Леи. Появление последней в качестве героя, вернее, героини, особенно загадочно. У прочих товарищей хотя бы джедайские шпаги имеются, а каковы преимущества принцессы? Красота? Возможно, вот только движок игры староват, и красавицей ее не назовешь!





Пестрая растительность мешает в бою, но благодаря ей Фелучиа – одна из самых красивых планет.

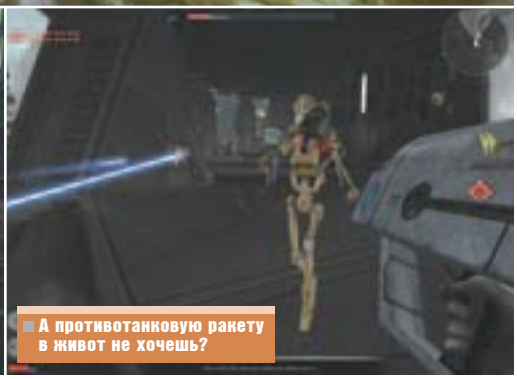


Свинцовое небо, молнии, дождь... Как называется планета?

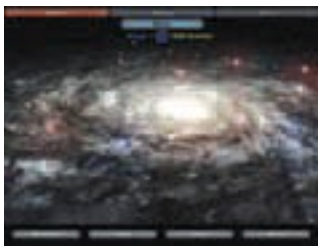

Управлять можно не только техникой, но и стационарными орудиями.


Спуститься в плотные слои атмосферы, увы, нельзя.


Изнутри Звезда Смерти чем-то напоминает Матрицу...


А противотанковую ракету в живот не хочешь?

ГОНИ МОНЕТУ!



Если ты не разминулся с первой частью *Star Wars Battlefront*, то принцип галактической войны наверняка отлично помнишь. За один ход совершается атака на одну планету. Покорил «шарик», милости просим к следующему. Перед высадкой в новый мир завоевателям предлагают выбрать несколько «бонусов». В *Star Wars Battlefront II* за эти бонусы придется платить. Деньги каждый ход приносят захваченные планеты, так что, чем больше миров под пятой, тем «толще» банковский счет. Излишки капитала можно также пустить на «покупку» новых классов персонажей. Бойцы в Battlefront II разбросаны по шести категориям, и далеко не все доступны изначально.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.4

файтеров» и Star Wars – не Star Wars. В оригинальной игре авиация присутствовала, но использовалась исключительно в плотных слоях атмосферы. Теперь же мы получили феерические бои в околопланетном пространстве. Скриншоты передают лишь десятую долю пафоса, с которым гигантские крейсеры полосуют друг друга лазерами. Мелкие «истребки», тем временем, мошкарой вьются вокруг, сводя друг с другом собственные счеты. Джойстик для успешных межзвездных атак не требуется, управление аккуратно подогнано под тандем клавиатура-мышь.

Поскольку Star Wars Battlefront II вобрала в себя персонажей и планеты всех шести эпизодов саги, выбор космических посудин предложен соответствующий. С классическими «иксокрылыми» звездолетами повстанцев соседствуют каплевидные аппараты с планеты Набу и памятные по третьей части фильма корабли джедаев.

Самое вкусное на десерт: космический бой плавно перетекает в обычную перестрелку, как только мы берем на абордаж крейсер врага. Единственная загвоздка: преодолеть неприятельский эскорт и оборону самого крейсера. Помнишь, как Анакин ввалился в главный дроидский корабль? Теперь ты тоже можешь попробовать...

МАЛОВАТО БУДЕТ

Интересно, откуда у разработчиков такая маниакальная страсть к сиквелам? С каждым днем на рынке остается все меньше обычных проектов, кругом одни крикливые цифры (***Call of Duty 2***, ***Doom 3***, ***Quake 4***, ***Myst V***) – в глазах рябит. И ведь в доброй половине случаев присвоение игре очередного номера совершенно неоправданно. Назови Pandemic свое творение, к примеру, SW: Battlefront – Asskicking in Space, и отношение к нему, глядишь, другое было бы. А так никаких поблажек. Старый движок, всего лишь год разработки, минимум новаций – на сиквел что-то не тянет. Хотя дополнение достойное.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Космические баталии и штурм крейсеров – главное достоинство игры.
- – Скучный однопользовательский режим, слабоумный ИИ, мало нововведений.

ГРАФИКА 7.0
- \+ Персонажи и техника прилично анимированы, симпатичные бои в космосе.
- – В целом движок безнадежно устарел: не хватает полигонов и спецэффектов.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- \+ К звукам претензий нет, особенно хорош рев имперского TIE Fighter.
- – По сравнению с пафосными композициями киносаги саундтрек игры ужасен!

ДИЗАЙН 6.0
- \+ Пейзажи планет соответствуют тому, что мы видели в фильмах.
- – В каждом крейсере всего четыре «комнаты» – где же остальные помещения?

ИНТЕРФЕЙС 8.0
- \+ Переключиться с полета на бег нетрудно, корабли управляются интуитивно.
- – Даже слишком интуитивно – можно было немного усложнить управление.

ИТОГО 7.5

Сиквел получился «не пришей кобыле хвост», а вот адд-он – вполне приличный.


Он первый добежал до робота.



THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. «PlayStation 2 and the «PS» family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment. Inc. All rights reserved. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д.33, стр.8, телефон: (095) 933-0726, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-0726, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка: (095) 785-65-13, e-mail: help@troll.ru.

LAND OF THE DEAD: ROAD TO FIDDLER'S GREEN

И СОВЕРШУ Я НАД НИМИ ВЕЛИКОЕ МЩЕНИЕ



Текст: Илья Зибирев



Сейчас покажу вам, как беспорядки на улицах чинить, негодяи!



В тесных помещениях от зомби не так-то легко уйти.

ЖАНР ИГРЫ	Survival Horror / First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Groove Games
РАЗРАБОТЧИК	Brainbox Games
ПОЙДЕТ	Процессор 700 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.3 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.landofthedeadgame.com

Бог рассердился на своих неразумных детей. Они вступают в однополые браки, затуманивают свои мозги наркотиками и выпивкой, торгуют детьми, слушают сатанинскую музыку, покупают порнографию и не уважают демократические ценности, создавая оружие массового поражения и нерегулярно посещая Макдональдс.

Господь обрушил свой гнев на жителей Земли и навечно закрыл им дорогу даже в Ад. Люди больше не умирают, а мертвые ходят по земле как живые, питаясь человеческой плотью и оскверняя своим присутствием панорамы такого приятного ранее места, как США.

ОНО... ЖИВОЕ!

Наличием зомби в компьютерном проекте можно удивить разве что секретаршу, ничего кроме ***«Сапера»*** (тоже, между прочим, игра что надо!) не видевшую. Но вот зомби от **Джорджа Ромеро** (George A. Romero, не путать с известным гейм-дизайнером и однофамильцем), создателя самых правильных фильмов об ожившей мертвечине, в играх еще не встречались.

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green – это игровой «приквел» к почти что одноименному фильму Ромеро, который крутили в кинотеатрах этим летом. Fiddler's Green – последнее пристанище человечества, место, где можно получить кров и защиту от вездесущих монстров. Вступление к обзору дает наглядное представление о том, что (возможно) случилось с нашим миром. В фильме все это произошло давным-давно, в игре же – происходит непосредственно в данный момент.

В роли Джека, простого фермера, мы будем исследовать окутанную кошмаром Землю и пробивать себе дорогу в Fiddler's Green.

СТРАХ

Формально Road to Fiddler's Green можно записать в обычные шутеры от первого лица, да там и оставить, наплевав на особенности игры. Мы не позволим себе такую поблажку, ведь здесь необычно если не все, то многое: крепкий, хоть и линейный сюжет; поведение богомерзких тварей, с которыми по воле судьбы тебе вместе с Джеком предстоит бороться не на жизнь, а на смерть. И, конечно, атмосфера тотального ужаса и постоянной опасности. Survival shooter, пусть и от первого лица, – вот куда более точное определение игры. Два-три часа игры в Land of the Dead приводят к состоянию, близкому к панике. Начинаешь шарахаться от любых посторонних звуков, нервно оглядываться по сторонам. Добрые разработчики не стали уповать на приевшиеся спецэф-

Игра раз и навсегда объясняет, почему тяжело сохранить хладнокровие во время пальбы в зомби

О КОМПАНИИ

Brainbox Games – канадская контора, принадлежащая Digital Extremes. Она занимается созданием игр на базе Unreal Technology. На сегодняшний день на счету студии две полноценные игры: *Marine Heavy Gunner* и *Desert Thunder*. Кроме того, Brainbox участвовала в работе над *Pariah*.







фекты и прочую мишуру, сделав выбор в пользу более простого нагнетания страха. Зомби почти никогда не появляются внезапно, многие вообще стоят к тебе спиной. В игре нет пугающей, кромешной тьмы, а главный герой перемещается куда быстрее своих недругов. Однако очень трудно передать тот животный ужас, который охватывает тебя при виде двух-трех мертвяков, с методичностью комбайна продвигающихся к тебе через кукурузное поле. Теоретически, хороший выстрел в голову должен прекратить мучения гниющих ребят, но на деле рука дрожит, пули уходят в небо, а мертвяки идут и рычат, рычат и идут.

ПАТРОНЫ!

Немало нервишек тебе потреплет острый дефицит боеприпасов. В принципе, патронов, разложенных по уровням, вполне хватает для безбедного существования, но на деле же больше половины тратится попусту, поэтому в самый ответственный момент ты слышишь щелчок вместо звонкого выстрела, а в следующее мгновение жадные до свежей человечинки мертвяки начинают жрать тебя живьем.

Во время просмотра какого-нибудь фильма «про зомби» мы регулярно орем нерасторопному герою: «Стреляй, дебил, стреляй, хватит орать!». Land of the Dead раз и навсегда объясняет тебе, почему тяжело сохранить хладнокровие, когда на тебя прет пять-шесть полуразложившихся трупов.

КИШКИ ИЗ ПАПЬЕ-МАШЕ

Ни для кого не будет откровением то, что Land of the Dead отнюдь не блещет графикой. Игры-спутники фильмов никогда особенно не могли похвастаться этой составляющей. И дело здесь даже не в том, что LotD использует пожилой *Unreal Engine 2*, – он вполне (при должном старании со стороны художников и моделлеров) способен на хорошие результаты и в наши дни. Просто не сложилось. Блеклые пейзажи, однообразные деревья и простенькие модели – это все, чем может похвастаться игра. Стоит, впрочем, заметить, что сами мертвяки выглядят и двигаются на «отлично».

А звук – вообще выше всяческих похвал. Замечательные, давящие на мозг мелодии как нельзя лучше настраивают на нужный лад, а тихие шорохи и гулкие шаги зомби еще долго будут сниться мне в кошмарных снах.

НАДО БРАТЬ

Road to Fiddler's Green – далеко не шедевр; до звания блокбастера игра здорово не дотягивает. Для первого она слишком проста и незатейлива, для второго – слишком сильно замкнута в себе и не использует по полной программе родство с фильмом.

Тем не менее, взглянуть на игру стоит по нескольким причинам. Во-первых, любой нормальный человек уже давно устал от экшенов про Вторую мировую. А FPS, да еще и про зомби, встречаются очень и очень редко. Ну а во-вторых, игра действительно пугает. По нашему скромному мнению, пугает она куда лучше и основательнее, чем ***Doom 3*** с его дефицитом света. Кроме того, Land of the Dead местами может сравниться с играми серии ***Silent Hill***, а это само по себе большое достоинство.

ФАКТЫ

8 средств для ближнего боя

7 видов огнестрельного оружия

15 часов занимает прохождение игры

5 фильмов со словом "dead" в названии снял Ромеро

1968 – в этом году вышел первый фильм Ромеро

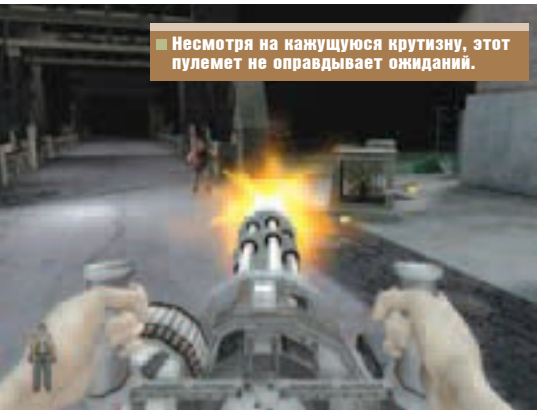


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.6



Несмотря на кажущуюся крутизну, этот пулемет не оправдывает ожиданий.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Неплохо передан дух фильма, да и пугают тут – аж зубы стучат.

– Чувствуешь себя затравленным зверем – не хватает массовой резни зомби.

ДИЗАЙН 8.0

\+ Нам показали, как можно пугать без темноты, истошного визга и страшных рож.

– Игра проста, о сюжетных развилках можно только мечтать.

ГРАФИКА 5.0

\+ Неплохо выглядят кровища и сами зомби.

– Авторы не смогли реализовать потенциал даже такого старого движка.

УПРАВЛЕНИЕ 8.0

\+ Если ты играл хоть в один шутер от первого лица – с игрой справишься.

– На экране нет «счетчика» усталости – иногда его очень не хватает.

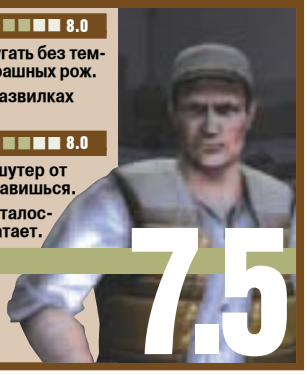
ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Великолепные, хоть и шибко разнообразные треки. Щекочущие нервы звуки.

– Десять-пятнадцать минут, и музыка начинает давить на мозг.

ИТОГО

Интересная и страшная игра на пару вечеров. Стоит попробовать!



7.5

THE MATRIX: PATH OF NEO

НА ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ



Текст: Станислав “Roland” Куприянов



Та самая знаменитая сцена. Агенты прут со всех сторон, как тараканы.



В клетках на заднем плане почему-то находятся зрители.

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
Shiny Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 6GB HDD, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, 6GB HDD, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
1 DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com/thematrix-pathofneo

Народная мудрость гласит, что в одну и ту же реку нельзя войти дважды. Дэйв Перри (Dave Perry), глава Shiny Entertainment, выпустив игру *The Matrix: Path of Neo,* это утверждение полностью опровергает. Когда дело пахнет Большими Деньгами – можно войти дважды и не только в реку. Рецензируемый проект страдает ровно теми же недугами, что и игра *Enter The Matrix*. Как консольный проект он, быть может, и хорош. Но на PC в это играть по-прежнему совершенно невозможно. Даже если очень хочется.

Внимание! Прежде чем переходить к обсуждению достоинств и недостатков игры, ответь на парочку вопросов. Стоит ли у тебя на самой видной полочке **Ultimate Matrix Collection** на десяти DVD, с «Аниматрицей» и тонной дополнительных материалов внутри? Пересматриваешь ли ты всю трилогию как минимум пару раз в месяц? Играет ли у тебя в плеере The Matrix Soundtrack? Проводишь ли ты большую часть своего свободного времени в ***The Matrix Online***? Прошел ли с удовольствием ***Enter The Matrix*** и теперь с нетерпением ждешь добавки?

На все дан четкий ответ «Да»? Поздравляем. Ты принадлежишь к целевой аудитории игры, и посему вся эта рецензия не имеет абсолютно никакого значения. На этом самом моменте ты должен закрыть журнал и побежать в ближайший магазин за игрой. Беги быстрее, пока фанаты не разобрали игру!

Тех же, кто к категории активных поклонников «Матрицы» себя причислить не может или не хочет, мы просим пока оставаться на своих местах.

Ты сможешь лично спасти Морфея, принять участие в сражении с агентами или набить физиономию Смиту

ПЛЮС

Единственное светлое пятно во всей игре – это отменная боевая система. Только она может заинтересовать случайно забредшего на огонек геймера. Тут все почти как у взрослых – множественные комбо, блоки, броски через голову, прыжки-от-стен-с-переворотом. Одного ударить под дых, другому заехать в челюсть, потом схватить топор и метким броском прикончить третьего – и все это в течение нескольких секунд. Не стоит забывать, что управляем мы не кем-нибудь, а самим Нео, в запасе у которого всегда есть несколько хитрых трюков: можно, например, используя Силу, движением руки швырнуть вражеского спецназовца в противоположную стену. Все эти специальные движения даются не сразу, а постепенно: после прохождения очередного уровня тебе обязательно предложат выбрать один из нескольких новых приемов.

От крутящегося колесом прота-

О КОМПАНИИ

■ Shiny Entertainment – легендарная в индустрии электронных развлечений компания. Практически все ее проекты отличались изрядной оригинальностью и свежестью. Напомним самые известные названия: блестящая аркада *Earthworm Jim*, первая часть *MDK*, необычная *Messiah* и, наконец, гениальная *Sacrifice*.







гониста достается и в меру интерактивному окружению – от стен отлетает штукатурка, от колонн отваливается облицовка, а мебель и прочие предметы обстановки очень живописно разлетаются на кусочки. В общем, рукопашные поединки – самая динамичная и интересная часть игры. В идеале не хватает только брызг и пятен крови, но это уже придирки.

МИНУС

А вот все, что с боевой частью не связано, к сожалению, не выдерживает никакой критики.

Во-первых, не слишком удобное управление. Если ты собрался переназначить клавиши, то приготовься к тому, что это придется делать заново при каждом запуске игры. ***Path of Neo*** почему-то очень любит сбрасывать все настройки управления. Даже геймпад не решает проблемы – все равно играть неудобно.

Во-вторых, откровенно непрезентабельный внешний вид игры. Вообще-то, за такое в «приличном» обществе принято бить бейсбольными битами по морде. Модели персонажей выглядят ужасно – и в плане качества текстур, и в плане общего количества полигонов. После взгляда на физиономию Нео в голову вообще закрадывается шальная мысль о том, что наш герой пил полгода подряд, не просыхая.

Авторы потеряли всякое чувство меры в том, что касается спецэффектов. Картинка «замылена», особенно во время включения slo-mo, до невозможности, и после получаса интенсивной игры начинают натурально слезиться глаза.

Ну и глюки. Куда же без них, родимых? То у героя исчезнет половина туловища, зато появится торчащий из спины ярко-желтый конус, то пропадут текстуры стен или пола. Зачем при таком раскладе игре еще и шейдеры третьей версии – тайна, покрытая мраком.

Часть локаций – та, которая была без изменений перенесена сюда из фильма, – еще может представлять какой-то интерес. Теперь ты сможешь лично спасти Морфея, принять участие в сражении с сотней агентов или набить физиономию Смиту в финальном поединке. Остальное же действо, включая неоправданно долгие тренировки, просто высосано из пальца. Скучно и однообразно!

К отсутствию нормальной системы сохранений прибавь постоянные вылеты из игры – ты не раз будешь скрежетать зубами от обиды.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

И ведь что самое неприятное – игра действительно с изюминкой. Порою в движениях Нео проглядывает какая-то нечеловеческая ловкость и сила. Выбирая иллюстрации к этому материалу, неоднократно ловил себя на том, что вспоминаю наиболее яркие моменты игры. Вот только чтобы до них добраться, необходимо иметь недюжинное терпение. Засим постановляем: игру, в ее нынешнем виде, стоит приобретать только самым нетерпеливым фанатам «Матрицы». Остальные же, стиснув зубы, ждут патчей. Только так можно избежать фатального разочарования в компании **Shiny Entertainment**.

ФАКТЫ

12 часов геймплея

100 агентов Смитов в одной схватке

5 эпох, охватывающих 1 000 лет человеческой истории

1 герой, который спасет всех

2 года длилась разработка игры

3 фильма в одной игре





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.6**



Последний уровень. Вот с этой махиной нам и надо разобраться.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Проходить перенесенные из фильма уровни весьма увлекательно.

\– Слишком занудная и долгая тренировка; некоторые игровые зоны скучны.

ГРАФИКА 5.0

\+ Очень приличные эффекты. Ежели б еще с блюром не переборщили...

\– Ужасные текстуры, слабые модели и большое количество глюков.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Музыкальные треки подобраны весьма в тему.

\– Иногда звук либо притормаживает, либо вовсе куда-то пропадает.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Боевая система игры выполнена на пятерку с плюсом.

\– Часть уровней создана по принципу copy-paste.

ИНТЕРФЕЙС 7.0

\+ Практически не занимает места на экране.

\– Мог бы быть чуточку информативнее. Неудобное управление.

ИТОГО

Прикасаться можно, только очень осторожно. Лучше дождаться выхода патчей.

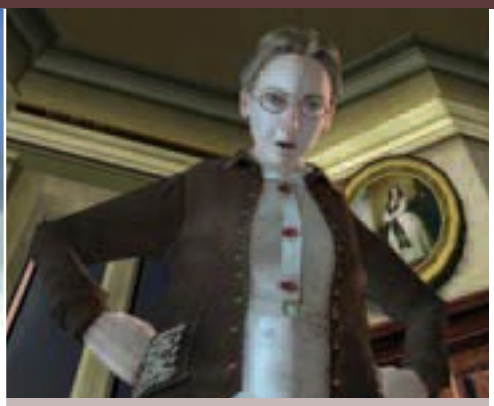


7.0

CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

ЗИМНЯЯ СКАЗКА





Она стройнее и злее Фрекен Бок.



Захватывающие гонки на льдинах.

Текст: Илья Азар

ЖАНР ИГРЫ	Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Buena Vista Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск / snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК	Traveler's Tales
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До двух
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.disney.go.com/disneyinteractive/narnia

Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф **– игра по мотивам свежего фильма, который, в свою очередь, основан на книге о фантастическом мире Нарнии. Придумал этот самый мир английский писатель Клайв Льюис (Clive Lewis). Семь книг, вместе составляющие «Хроники Нарнии», разошлись по свету огромными тиражами и обрели кучу преданных фанатов. Удивляет то, что игра на фоне многих других проектов по кинолицензии получилась весьма добротной.**

Небольшое пояснение для тех, кто не знаком с творчеством Льюиса. 1940 год. Вторая мировая война. Самолеты Люфтваффе бомбят Лондон. Миссис и мистер Певенси решают отправить своих детей Питера, Сьюзен, Эдмунда и Люси вглубь Англии, подальше от бомбежек и войны. В одной из комнат старинного викторианского особняка, куда попадают дети, находится платяной шкаф. Естественно, мальцы не преминули сунуть туда нос и... оказались в Нарнии – волшебной стране, которую злая волшебница навеки погрузила в зиму. Приключения только начинаются, но уже ясно, что без драки не обойтись.

НЕДЕТСКИЕ СИЛЫ

У каждого из четырех персонажей есть свой фирменный стиль ведения боя и уникальные умения. Питер, который в отсутствии родителей «остался за старшего», прекрасно орудует мечом и вне конкуренции в ближнем бою. Сьюзен отвечает за стрельбу, э-э, снежками и стрелами. Эдмунд, как и старший брат, может взять в руки оружие, но владеет им не столь искусно, а его умение залезать на деревья и столбы не шибко востребовано. Парня можно назвать самым бесполезным персонажем. Маленькая Люси толкает врагов, нанося им минимальный урон, но зато заползает в недоступные другим укромные места и, главное, исполняет в команде обязанности лекаря.

Кстати, не стоит пренебрегать сбором монеток, щедро разбросанных по территории Нарнии. В инвентаре на них «покупаются» дополнительные умения, которые пригодятся в бою (например, Люси можно научить седлать волков).

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ

Нужно отметить и еще две особенности геймплея ***Chronicles of Narnia***. Во-первых, в ключевые моменты игры двое детей способны объединять свои усилия. К примеру, старшие используют Люси как шар для боулинга, разбивая ею самые прочные препятствия на пути команды. Питер может схватить младшего брата за ноги и раскрутить его вокруг своей оси,

Красивая и захватывающая Chronicles of Narnia – это то, чем стоит заполнить унылый зимний вечер

О КОМПАНИИ

Компания Traveler's Tales большой популярностью в мире похвастаться не может. Ничего удивительного, ведь на счету разработчиков кроме *Chronicles of Narnia* есть только *LEGO Star Wars* и две гоночные игры для PSP. Издатель же – Buena Vista – специализируется на играх для детей. Впрочем, эта же компания выпустила шутер *Tron 2.0*.







сметая всех и вся на своем пути. Звучит довольно глупо, но в целом это оригинальная и полезная находка. Во-вторых, в любое время к тебе может присоединиться твой друг. К сожалению, в таком случае и без того не самая сложная игра становится просто элементарной. Ведь затруднения в «Хрониках» возникают в основном потому, что от управляемых компьютером напарников толку маловато. Так, если необходимо «снять» с горы гномов-лучников, братья и не подумают отогнать от своей сестры-лучницы нападающих волков, всячески затрудняющих ей стрельбу. Играя вдвоем, нужно просто распределить обязанности.

СНЕЖНАЯ КРАСОТА

За что точно стоит похвалить разработчиков – это за прекрасную графику. Помимо изумительной окружающей природы и отменной анимации, радуют и другие мелочи. На снегу остаются следы от ботинок, палку можно зажечь от костра, а ею – подпалить кусты, чтобы отпугивать волков. Чтобы создать эффект «неразрывности», разработчики регулярно позволяют кинофрагменту сменяться роликом на движке игры. А поскольку на модели персонажей полигонов не пожалели, отторжения этот эффект не вызывает. Очень жаль, конечно, что практически вся игра проходит в снегах, но все вопросы по этому поводу к Льюису. Впрочем, разнообразие локаций спасает ситуацию. Издатель принял правильное решение выпустить игру (и фильм) перед самым рождеством, когда европейским детям так хочется снега.

ОДИН ХОРОШИЙ ВЕЧЕР

Вполне объяснимое скептическое отношение к Chronicles of Narnia по мере прохождения игры куда-то улетучивается. Продравшись сквозь первые, довольно скучные миссии, ты постепенно втянешься в игру с головой. Ребятне предстоит сразиться с гномами, минотаврами, циклопами и прочими сказочными чудищами. Геймплей разнообразен: к примеру, схватка со стаей волков сменяется бешеным спуском на льдинах с горы. Очень часто в игре встречаются задания на время, и тебе придется поломать голову, чем удастся понять, как же именно нужно действовать в той или иной ситуации. К каждому из множества мини-боссов есть свой собственный подход. Бесподобна масштабная битва при Беруне, в которой четыре ребенка будут сдерживать полчища врагов. Геймплей держит тебя в напряжении, и игра (а она очень короткая) проходится на одном дыхании, взахлеб. Жаль, что много очков «Хроники Нарнии» теряют из-за отвратительной камеры, которую не разрешают крутить, а сама она частенько выбирает самые неудачные ракурсы. К тому же игрока ведут по миру как по рельсам, не позволяя ни на шаг отступить от заданного маршрута.

Тем не менее, играть в Chronicles of Narnia будет интересно не только поклонникам книги или фильма, но и всем остальным. Несложная, красивая и захватывающая игра пролетит за один вечер и оставит прекрасные впечатления. Главное, не ожидать от этой милой безделушки слишком многого, и тогда она тебе наверняка понравится.

ФАКТЫ

4 ребенка – главные персонажи игры

85 миллионов книг «Хроники Нарнии» продано в мире

30 минут одноименного фильма вошли в игру

2 человека может подключиться к игре в любой момент

1 злобная домработница

2 говорящих бобра





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



Ледяные глыбы, как ни странно, по силам разбить только самой маленькой девочке.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

\+ Сильная литературная основа. Интересные находки геймплея.

\– Скоротечность. Однообразные заснеженные ландшафты.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Кооперативный режим. Индивидуальные и парные умения персонажей.

\– Ограничение в исследовании мира. Слабый ИИ «напарников».

ГРАФИКА 9.0

\+ Все прекрасно. Текстуры, модели персонажей, анимация...

\– Неудачные ракурсы, выбранные камерой, порой портят картинку.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

\+ С управлением в целом можно совладать даже на клавиатуре.

\– Отвратительная камера. Желательно использовать геймпад.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

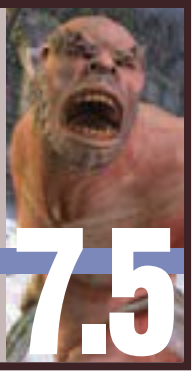
\+ Голоса персонажей из фильма, особенно хорош бобер. Спокойная музыка.

\– Никаких очевидных проколов нет, однако, не впечатляет.

ИТОГО

Редкий пример вменяемой игры по кинолицензии. Для детей и взрослых.

7.5



PETER JACKSON'S KING KONG – THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

АПЕРИТИВ



Текст: Владислав Карнаухов



Где у этого краба что – разобрать сложно. Убьем, там и поглядим.



Сколько не стреляй, все напрасно. Скрипт, одно слово.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montpellier
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
1 DVD (3 CD)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kingkonggame.com/uk

Не будем, дорогой читатель, обсуждать экономическую подоплеку выпуска игры чуть ли не на полмесяца раньше фильма *(статья была написана, естественно, до выхода кинокартины в прокат – прим. ред.)*. Считать чужие деньги – неблагодарное занятие. *Peter Jackson's King Kong – The Official Game Of The Movie* (далее – просто КК) проинсталлирован, перо заточено, редактор ждет – мы начинаем.

КАК ДОЛЖНО БЫЛО БЫТЬ

Ты идешь в кино, наслаждаешься (мы верим – именно наслаждаешься) фильмом, покупаешь игру и еще раз «по горячим следам» переживаешь бурю эмоций от путешествия на Остров Черепов. Главный дизайнер проекта **Мишель Ансель** (Michelle Ancel) обещал зубодробительный экшен, ураганную пальбу по тропической флоре и фауне и сметающую все на своем пути животную ярость Конга. Учитывая то, что предыдущими проектами месье Анселя были ***Rayman*** и ***Beyond Good And Evil***, в обещания верилось. Ожидания, увы, оправдались лишь частично.

КАК ВЫШЛО

А так: с первых же кадров ты буквально очарован. Тебя крепкой хваткой держит предвкушение Настоящего Приключения: высадка на остров в шторм не сулит ничего хорошего. Так и есть. Сверху падают куски скал. Скорее, скорее! О Боже! Лодка разбита! Что это, лицо ангела?.. Что это?! Джек, стреляй, стреляй же, не подпускай его к нам, пока мы открываем эту чертову дверь!

В голове пульсирует одна единственная мысль: «А как, черт возьми, *это* будет выглядеть в фильме?». Дальше – больше. О, пещера! А-а-а, гигантская сколопендра чуть не сожрала Хейза! О-о-о, Летающее Нечто! А там гигантские пауки!

Игра набирает спринтерский темп: Джек и компания (о героях чуть позже) галопом мчатся по джунглям, делая остановки лишь для того, чтобы отразить нападение очередной неведомой зверушки. Разработчики выкладывают козырь за козырем, и через каких-то пару часов ты понимаешь, что игра... кончилась! До конца еще о-го-го сколько, но надежды на что-то новое, необычное нет, мы просто в десятый раз убиваем Летающее Нечто и в двадцатый открываем эту чертову дверь. Все, хватит, я хочу посмотреть кино!

ДВОЕ НАС

Играть дают за Джека Дрисколла, сценариста из Нью-Йорка, и Кинг Конга, огромную гориллу из джунглей. Однако игра не разделена на две части; управление просто переходит от Джека к Конгу и назад,

Идеальный «сопутствующий товар», парк аттракционов по мотивам еще никем не виденного фильма

О КОМПАНИИ

Французская компания Ubisoft основана в 1986 году. На данный момент является одним из лидеров индустрии компьютерных и видеоигр. Офисы компании расположены более чем в 20-ти странах, а продукция распространяется более чем в 50-ти странах по всему миру. В России Ubisoft сотрудничает с «Букой», «Акеллой» и другими.





не разрывая нити повествования. Удачный ход.

Управление бравым сценаристом осуществляется от первого лица, но, как я и писал номер назад, никакой это не шутер, а чистейший экшен. Во-первых, будучи укушенным, ушибленным, придавленным или еще как-нибудь помятым, Джек теряет подвижность лишь на несколько секунд. Если за это время его не прикончат, он снова жив-здоров и готов к подвигам. Во-вторых, патронов настолько мало и кончаются они так быстро, что назвать происходящее «шутером» просто не получается – нечем стрелять. Оно и понятно: обнаружить на острове, населенном дикарями да динозаврами, склады патронов и медикаментов, было бы по меньшей мере странно. Но както отбиваться от врагов надо, и твоему вниманию представляется самое мощное оружие в игре – копье. Кроме шуток – на ту же сколопендру можно извести грузовик патронов, но так и не прикончить, но вот два удара копьем навсегда успокоят злобную тварь. Чудно...

Явный промах в дизайне – оружие надо сначала достать (по умолчанию «пробел»), а потом уже стрелять. Сколько раз я забывал про это и бесславно умирал!

Конгом управляем от третьего лица. И снова тебя охватывает чувство упоения дикой мощью доисторического гиганта. Тираннозавр, от которого ты в панике бежал минуту назад, пятится под градом ударов, всякую мелочь под м-м-м... лапами Конг просто не замечает, являясь живой иллюстрацией к словосочетанию «тяжелый асфальтоукладчик». А уж когда он добирается до отчаянно верещащих дикарей... Это, дорогой читатель, настоящие «Страх и Ненависть в джунглях».

В МОКРОЙ СЕРОЙ АФРИКЕ

В антураже Острова Черепов получился бы гениальный си-

ФАКТЫ

2 самых главных героя

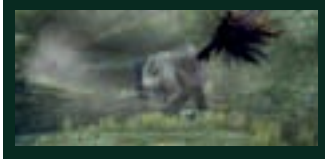
4 вида огнестрельного оружия

30 минут на поиски ворот для чертовой двери

1 вид оружия и копье – все, что может носить Джек

5 дуэлей с боссами подряд – перебор даже для Конга

19876 тонн воды, обрушившиеся на землю в виде дождя



ХОЗЯЙКЕ НА ЗАМЕТКУ

Позволь, дорогой читатель, дать тебе несколько полезных советов. Надеюсь, они помогут тебе сэкономить драгоценные нервные клетки, которые, как известно, восстановлению не подлежат.

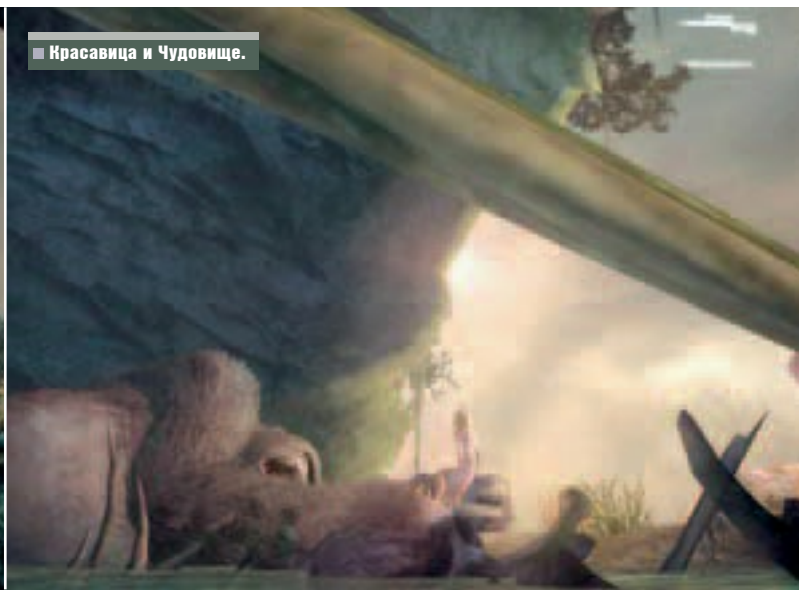
Тираннозавра можно бить долго. Очень долго. Но даже вся сила Конга бесполезна против зубастой твари. Выход прост – надо загнать рептилию в угол и применить к ней бросок (правая кнопка мыши). Ударившись головой о стену, ящер на мгновение отправится в нокдаун – тут его и надо добивать. Когда ты играешь за Джека, и на тебя нападают, а из оружия одно копье, это не повод паниковать. Бросаешь копье (левой кнопкой мыши), подбегаешь к вражине, выдергиваешь копье и бросаешь снова. К сожалению, на четвертый раз древко сломается... Вот тут пора паниковать!

Отмахиваться от наседающих врагов можно, нажимая правую кнопку мыши. Причинить им какой-либо вред таким образом не получится, но по крайней мере не съедят...

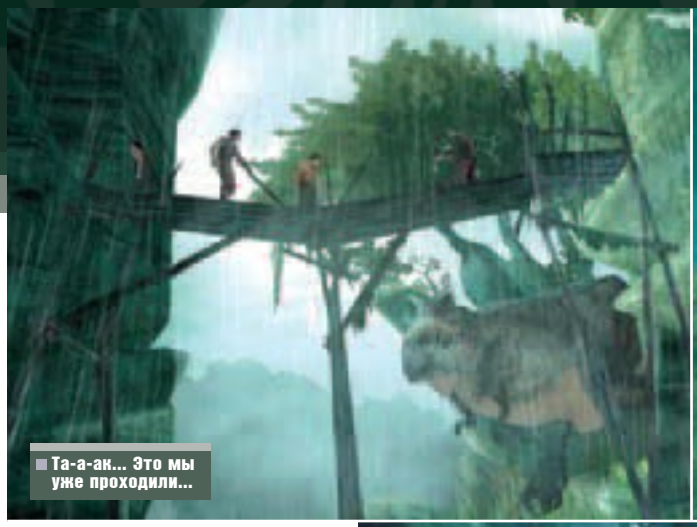




На самом верху меня ждет Конг.



Красавица и Чудовище.


Та-а-ак... Это мы уже проходили...


Отстань от Энн, животное!


Ну, давай, подходи!


А-а-а! Оно украло Карла!

ОТОЖДЕСТВЛЕНИЕ



Дополнительную глубину игре придает звук, а точнее – голоса актеров. В английской версии за кадром трудятся те же лицедеи, что снимались в фильме. Например, Джек Дрисколл говорит тихим спокойным голосом Эдриена Броди (Adrian Brody), самоуверенный горе-режиссер Карл Дрисколл – голосом Джека Блэка (Jack Black), за бедняжку Энн старательно визжит Наоми Уоттс (Naomi Watts). Надо ли говорить, что модели и лица персонажей также «вылеплены» с актеров. В определенный момент действительно начинает казаться, что «играешь в фильм». Жаль, что длится это ощущение недолго...

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.7

мулятор снайперской дуэли. Джунгли и дождь. Тонны воды обрушиваются с небес на злосчастную экспедицию, миллиарды капель создают сияние вокруг бушующего Конга. Если дождь вдруг перестал, значит мы зашли в пещеру (где предстоит лезть в воду) или так надо по сценарию, и значит, скоро дождь пойдет снова.

И когда пулей летящий от локации к локации вагончик геймплея неожиданно буксует, игрок с размаху утыкается носом в серые безжизненные текстуры. Потому что либо дождь, либо пещеры. Промедление смерти подобно – любоваться в KK абсолютно нечем. Вперед, к новым приключениям! Да только вот островная фауна и дизайнерская фантазия оставляют, прямо скажем, негативные впечатления. Три вида динозавров (плюс неуязвимый до поры тираннозавр), несколько видов гигантских насекомых, какое-то пресмыкающееся (разумеется, серо-зеленого цвета) да пресловутое Летающее Нечто – вот и все противники. Да, еще в паре местечек тебя поджидает босс – Большое Летающее Нечто (я не шучу). «Головоломки» бывают двух видов – найти способ открыть эту чертову дверь да раздобыть огня, чтобы выжечь заросли кустарника. Негусто!

ТОЧКИ НАД I

King Kong – хорошая игра. Несколько часов, что ты потратишь на ее прохождение, будут далеко не худшими в твоей жизни. Проблема лишь в том, что второй раз играть в нее ты вряд ли будешь.

Свое предназначение KK оправдал на 100% – аппетит возбужден, удовольствие доставлено. Идеальный «сопутствующий товар», парк аттракционов по мотивам еще никем не виденного фильма. И воспринимать игру нужно именно в связке с кино. Момент, когда Конг в замедленном режиме (!) разбирался со стаей Летающего Нечто, и картинка вдруг подернулась sepia-эффектом, стоит всех моих претензий. Браво, **Ubisoft**, браво, Мишель. Дело за Питером.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
- \+ Почти идеальный аперитив, возбуждающий аппетит перед фильмом.
- – Игра не может предложить ничего, кроме бега от локации к локации.

ГРАФИКА 6.0
- \+ Графика достаточно шустрая. Симпатичные эффекты и модели.
- – Текстуры, увы, серые и какие-то унылые. В джунглях нет ярких цветов?

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
- \+ Джунгли наполнены непонятными звуками, шелестом. Плюс неплохая музыка.
- – От постоянного рева Конга и тираннозавра натурально звенит в ушах.

ДИЗАЙН 7.0
- \+ Интересные бонусы, открывающиеся по мере прохождения игры.
- – Управление – явный компромисс с консолями. Иногда крайне неудобно.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
- \+ Минимализм побеждает. Нет совершенно никаких индикаторов и указателей.
- – Необходимость нажимать кнопки там, где обычно можно обойтись мышкой.

ИТОГО 7.0

Неплохая игра, но, к сожалению, в отрыве от фильма не воспринимается.


В воде стрелять нельзя. Пока я плыву, верные товарищи прикрывают с суши.



(095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2004-2005 Wideload Games, Inc., Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media.
Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании
Бука на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

COLD WAR: ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

КЛЮКВА В САХАРЕ





У подъезда стояла настоящая «Чайка»! Я всего-то хотел посмотреть, а этот козел за пистолетом полез...



Интерактивность на уровнях очень и очень условная, почти никакая.

Текст: Роман Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Stealth-Action
ИЗДАТЕЛЬ	DreamCatcher Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Mindware Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.coldwar-game.com

Многие американские школьники до сих пор уверены, что Красная площадь всегда покрыта снегом, а вечерами по ней прогуливаются белые медведи. За десятилетия Холодной войны Страна Советов обросла множеством легенд и мифов. Развитый капиталистический Запад мечтал хоть одним глазком заглянуть за железный занавес, а недостаток достоверной информации компенсировал собственной фантазией.

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАНАВЕСА

Мэт Картер, журналист по профессии и романтик в душе, оказался одним из самых любопытных сынов западной цивилизации. В погоне за сенсациями юноша отважно вторгся на территорию «краснознаменного царства» и... по уши влип в интриги высшей власти. Парень сунул свой нос в секретные операции с ядерным оружием, окунулся в мир коррупции и криминала. Теперь он слишком много знает, чтобы беспрепятственно вернуться на родину.

С такой завязкой сотрудники **Mindware** вполне могли бы замахнуться на серьезную детективную драму, но вот незадача – увязли в многочисленных клише. Слишком уж пародийной выглядит советская действительность: жаждущие власти военные, готовые идти к цели по трупам своих матерей, продажные чиновники, неустрашимый и хладнокровный Мэт... Все это отдает второсортным кино времен пресловутой Холодной войны.

ОЧУМЕЛЫЕ РУЧКИ

Зато игровой процесс предельно серьезен и, что еще важнее, разнообразен. По сути, ***Cold War*** — чистокровный стелс-экшен, но он приятно отличается от тех шпионских боевиков, где лишний шаг равносилен провалу задания. Ничто не мешает Мэту стрелять от бедра во всех направлениях. Ну, или почти ничто. К сожалению, журналист уступает здоровьем Шварценеггеру и Сталлоне. Два противника для него — уже проблема, а на стрельбу, между тем, слетается охрана со всего уровня. Но если ты найдешь способ обезвредить всех и сразу – пожалуйста, можешь и не прятаться.

Кроме соответствующего эпохе вооружения, арсенал Мэта составляют многочисленные «шпионские штучки». Конечно, изначально бравый американец на такое развитие событий не рассчитывал и новомодных игрушек из ЦРУ с собой не захватил. Однако руки у героя растут откуда следует, поэтому большинство хитроумных приспособлений изготавливается прямо на «передовой». Благо, многофункционального мусора в СССР навалом. Из пустой пластиковой бутылки (откуда в

Каждую миссию игры можно пройти по-разному. В этом отношении игра не уступает Hitman

О КОМПАНИИ

Mindware Studios появилась на свет в 2001-ом году. Ее офис находится в Праге, однако некоторые сотрудники, по словам пресс-службы Mindware, регулярно посещают Лондон и Париж. *Cold War* – первый проект компании, однако разработчики не намерены останавливаться на достигнутом. Тем более что старт они взяли хороший.







СССР пластиковые бутылки?!) получаются неплохие травматические пули. Зачем брать на душу грех убийства, когда можно лишь вырубить жертву? Кусок материи и пузырек эфира в ловких руках журналиста становятся отличным снотворным, а из будильника нетрудно собрать «отвлекалку». Правда, «бесплатно» сконструировать что-либо не получится, каждое «изобретение» Мэта стоит некоторую сумму так называемых технических очков. Их запас пополняют чертежи, разбросанные по уровням.

В рюкзачке у парня есть и по-настоящему высокотехнологичные гэджеты. Самый интересный и полезный из них – рентгеновская камера (скажу по секрету: один наш редактор от нее просто в восторге). Приборчик позволяет смотреть сквозь стены, а заодно просвечивает и врагов. Первое время наблюдать за неторопливо прохаживающимися скелетами весьма забавно.

МЕД И ДЕГОТЬ

Огромное количество всевозможных устройств положительно сказывается на геймплее и делает игру увлекательной. Каждую миссию Cold War можно пройти разнообразными способами. В этом отношении игра не хуже любого эпизода ***Hitman***. Да и задания не похожи друг на друга. Банальные марш-броски из пункта «А» в пункт «Б» сменяются спасательными операциями, допросами «языков», поиском секретных данных и так до самого финала. Cold War – тот редкий случай, когда разработчики не сдулись на середине дистанции, а «отпахали» по полной программе.

Жаль, однако, что не во всем выдержали марку. Удовольствие изрядно отравляет никудышный AI. Остолопам-охранникам чужды нестандартные действия, а порой они и вовсе утрачивают остатки человечности. Можно ли разглядеть затаившегося диверсанта в кромешной темноте? По идее – нет. В интерфейс даже входит специальный «индикатор скрытности», во мраке констатирующий абсолютную невидимость героя. Однако некоторым советским солдатам и темнота, и упомянутый индикатор по боку. Несмотря ни на что, они замечают героя и без предупреждения открывают огонь. У бдительной краснознаменной охраны, похоже, даже на затылке глаза имеются. На подкрадывающегося сзади Мэта защитники родины непременно реагируют возгласом «Что это?!», хотя и не оборачиваются, позволяя себя оглушить. Поначалу столь странное поведение противников обескураживает, потом привыкаешь.

ДВА В ОДНОМ

Cold War – не лучший проект для демонстрации возможностей новой видеокарты. Ни графика, ни физика особого внимания не заслуживают. Написанный с претензией на детектив сюжет притянут за уши, а «совковые» декорации остаются всего лишь декорациями – ощутить себя шпионом в центре советской империи не получается. Зато игровой процесс живо напоминает о многих часах в шкуре Сэма Фишера. По накалу страстей и разнообразию тактических задач творение Mindware здорово смахивает на ***Splinter Cell***, а это, несомненно, комплимент. Пока **Ubisoft** не закинула своего «зеленоглазого» диверсанта в СССР, Cold War – единственный способ втихаря помутузить кремлевскую охрану.

ФАКТЫ

1 американский журналист, вляпавшийся в дурную историю

4 достопримечательности СССР: Чернобыль, Кремль, Мавзолей, Лубянка

1 рентгеновская камера, просвечивающая насквозь врагов и стены

5 раз можно выстрелить в охранника и не убить его

1 труп великого вождя покоится в Мавзолее





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.3



Мэт – весьма скользкий тип, способен затаиться, где угодно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Интересные задачи и способы их решения, огромное разнообразие гэджетов.
– Отвратительный искусственный интеллект, комичный сюжет, баги.

ГРАФИКА 7.0
+ Высокая детализация моделей, отличные световые и погодные эффекты.
– Местами хромает анимация – Мэт бегает так, будто опоздал в туалет.

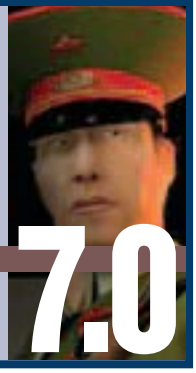
ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Речь персонажей передает колорит эпохи – большой поклон «Акелле».
– Ненавязчивые музыкальные композиции идут вразрез с пафосным сюжетом.

ДИЗАЙН 7.0
+ Советские достопримечательности и форма солдат изображены достоверно.
– Все выглядит каким-то мертвым, искусственным и бездушным.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ В основном используется лишь мышь и клавиши движения – очень удобно.
– Индикатор невидимости временами сбоит: шкала пуста, а Мэта видно.

ИТОГО

Добротный экшен средней руки. К тому же – с советским колоритом.



7.0

VIETCONG 2

PTERODON ПРОИГРАЛА ВЬЕТНАМ



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Теоретически девчонка привлекательна, но только не на таком движке...



Меня везут в штаб. Самому порулить не дают, гады...

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Pterodon
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64-х
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2kgames.com/index.php?p=games&platform=PC&title=vc2

Осенью прошлого года игровая индустрия буквально вскипела от обилия «вьетнамских» экшенов. *Marine Heavy Gunner: Vietnam*, *Men of Valor*, *Shellshock: Nam'67* и *Conflict: Vietnam*, расталкивая друг друга локтями, ринулись за почетным титулом лучшей игры о войне в богом забытой азиатской стране, но так и не добрались до приза. Воображаемый кубок остался в руках царствующего чемпиона – *Vietcong*. Появившись на год раньше конкурентов, он так и остался непревзойденным. Однако успех сыграл с Pterodon злую шутку, когда речь зашла о сиквеле. Провозившись два с половиной года, Pterodon, наконец, явила общественности плоды трудов своих. Плоды оказались с гнильцой...

ДУБИНЫ ВЬЕТНАМСКОЙ ВОЙНЫ

За перестрелками и взрывами вояки сами не заметили, как дожили до Нового года. Игра начинается с праздничного карнавала в городе Hue. Однако народные гулянья прерываются вероломной атакой вьетконговцев, превратившей вечеринку в кровавую баню. В компании боевых товарищей мы бросаемся на баррикады, дабы жизнь положить, но врага не пустить. Правда, те же самые товарищи бессовестно портят весь героический пафос...

Изменения заметны невооруженным глазом: джунглей стало меньше, а тесных улочек и маленьких комнат – больше. ***Vietcong 2*** обзавелся городами, но за два с половиной года разработчики почему-то не выкроили и минутки, чтобы приспособить напарников к новым условиям. Как следствие: лихие мачо постоянно лезут на линию огня, устраивают кучумалу – словом, ведут себя хуже безусых новобранцев.

Модернизированная система управления взводом не облегчает жизнь именно потому, что оперирует строго подразделением – приказывать отдельным бойцам главгерой не умеет. Интерфейс беззастенчиво позаимствован у ***Brothers in Arms***: зажав специальную клавишу, мы «тыкаем пальцем» в нужном направлении, и подчиненные безропотно бредут туда, куда их послали, не забывая путаться под ногами.

На свежем воздухе поведение «коллег» несколько улучшается – парням хватает простора, чтобы рассредоточиться и не мешать, хотя толково помогать у них все равно не получается. Видимо, таким изощренным образом **Pterodon** поддерживает баланс. Дело в том, что сослуживцы бессмертны. Схлопотав шальную пулю, они картинно падают на землю, бьются в агонии, но рано или поздно возвращаются в строй. Соответственно, будь напарники хоро-

Успешно выполнив все миссии за солдат США, мы оказываемся в стане худосочных вьетнамских революционеров



О КОМПАНИИ

Чешская студия Pterodon появилась в 1998-ом году. За семь лет творческой жизни компания выпустила в свет два *«Вьетконга»* (с дополнениями), экшен *Flying Heroes* и никому не известную стратегию *Hesperian Wars*. Последнюю за восемь месяцев слепил коллектив из четырех человек. Неудивительно, что игра не стала хитом.







шими солдатами, игроку просто не осталось бы места. А так компьютерно-американские военные тянут лишь на роль приманки, что, впрочем, тоже немаловажно. Гораздо безопаснее отправить вперед ручных терминаторов, вычислив тем самым огневые точки врага, чем лезть под пули самому.

ВДОЛЬ И ПОПЕРЕК

Vietcong 2 – чертовски непростая игра. Разработчики сделали реверанс в сторону реализма, поэтому одно попадание в голову или два-три ранения в корпус смертельны. При этом враг не ломится навстречу, как в том же ***Marine Heavy Gunner: Vietnam***, а норовит пальнуть исподтишка (читай, из-под куста) или вообще из-за закрытой двери. Да, теперь пули прошивают тонкие преграды насквозь – тоже дань реализму. Правда, о нем разработчики забывают так же непринужденно, как и вспоминают. Вот можешь ты объяснить, почему у штатного «оруженосца» всегда имеется неограниченный боезапас к любому виду оружия, будь то американская M-16 или трофейный «калаш»?

Ноу-хау сиквела – игра на стороне аборигенов. Успешно выполнив все миссии за звездно-полосатого верзилу, мы оказываемся по ту сторону баррикад, в стане худосочных вьетнамских революционеров. Кажется, какое поле для новых возможностей! Ан нет, разработчики не стали усложнять себе задачу, поэтому война в рядах вьетнамской армии ничем, кроме языка героя (местный Робин Гуд не говорит по-английски) не примечательна.

ДРУГАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

Несколько живее сиквел выглядит в мультиплеере. Еще оригинал неплохо показал себя на сетевом поприще, ведь до Vietcong у нас не было возможности опробовать deathmatch в джунглях. Вторая часть, наряду с традиционными deathmatch и team deathmatch для шестидесяти четырех игроков, предлагает режим cooperative. Если найдешь толковых напарников, гарантированно получишь удовольствие. Когда в кишащих вьетнамцами джунглях дей-ствует слаженная команда, а не шайка бессмертных остолопов, игровой процесс разительно преображается.

С БАРСКОГО ПЛЕЧА

Хороший сетевой режим – несомненно, плюс, однако Vietcong 2 в многопользовательские экшены отродясь не метил, да и первая часть брала, главным образом, сюжетной кампанией. Интересные скрипты, постоянное чувство опасности, в меру реалистичные бои – все это принесло первому эпизоду дилогии почет и славу. Даже морально устаревшая графика не помешала игре выбиться в лидеры. От Vietcong 2 мы ожидали, как минимум, работы над ошибками. Увы, Pterodon откровенно проигнорировала многие недочеты. Качество текстур, детализация, спецэффекты застряли в далеком прошлом, скрипты «заразились» багами, а половину любимых джунглей отдали на откуп городу, бродить по которому оказалось скучно. Если бы не мультиплеер вкупе с вьетнамской кампанией, игру бы забросали помидорами. А так, чего уж там, поставим недотепе семь баллов, мы ж не жадные.

ФАКТЫ

2 очень похожих сюжетных кампании

50 видов реально существующего оружия

1 ранение в голову убивает твоего героя

1 из двух игровых дисков порвал на куски CD-ROM

80,000 вьетнамских солдат осаждало городок Hue в 1968-ом



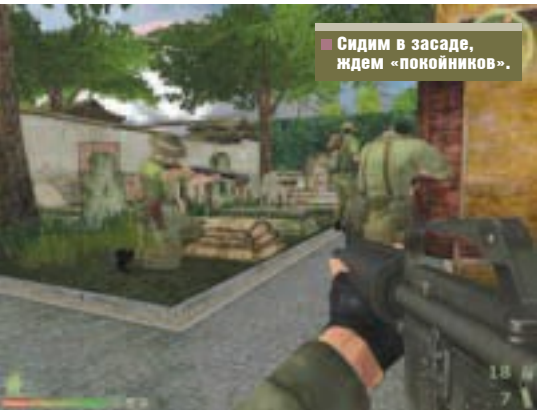


ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.4



Сидим в засаде, ждем «покойников».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ В джунглях по-прежнему жарко, особенно когда играешь с друзьями.

\- Города здорово смазывают впечатление, а тупые напарники просто бесят.

ГРАФИКА 6.0

\+ Несмотря на ветхость движка, густые заросли джунглей выглядят достойно.

\- Чего не скажешь о моделях солдат, текстурах и спецэффектах.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Вьетнамские тропики полны шумной жизни, а музыка соответствует эпохе.

\- Мы уже слышали и этот саундтрек, и эти звуки многоголосого леса.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Отлично проработаны лица героев, на уровнях попадаются развилки.

\- В целом игра линейна, да и сражаться в городах совсем не весело.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

\+ Заимствованная у Brothers in Arms командная система себя оправдала.

\- Только почему нам запретили отдавать приказы отдельным бойцам?!

ИТОГО

Pterodon достойно билась за Вьетнам, но проиграла. Кому достанутся лавры чемпиона?

7.0

ПЕРИМЕТР: ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

НА СЛУЖБЕ У КРАНКА



Текст: Сергей “Loki” Еркин



Та самая лаборатория, из-за которой разгорелся весь сыр-бор.



Скверна пришла в движение, почуяв Механического Спирита.

ЖАНР ИГРЫ	
	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	
	1С
РАЗРАБОТЧИК	
	К-Д ЛАБ
ПОЙДЕТ	
	1HGz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	
	Процессор 3HGz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
	До четырех
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	
	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
	games.1c.ru/perimeter_zavet

Среди всех российских студий «К-Д ЛАБ» стоит особняком. Еще в далекие 90-ые творцы *«Вангеров»* прослыли отпетыми оригиналами. Релиз *«Периметра»* только закрепил за студией эту репутацию. Сегодня мы посмотрим, чем же порадовали нас разработчики на этот раз.

С обложки диска на тебя грозно взирает сам **Андрей «КранК» Кузьмин**. Человек, который на КРИ’2004 во время своего доклада вместо слайдов крутил забавные картинки, никак не связанные с сутью излагаемого, стараниями художников и дизайнеров вполне может внушать трепет. Привыкай к облику Императора Спанжа – тебе предстоит лицезреть его на протяжении многих брифингов. Захватив – не без твоей помощи – продвинутую лабораторию одного из Наместников, повелитель создал Механического Спирита. Теперь Империя, лишенная ранее такой возможности, может перемещаться по Спанжу и исследовать новые миры! Это приобретение открывает такие дали для честолюбивого и алчного воображения, что голова идет кругом. А потому навостри свои Буравчики, начисть до блеска Скам-Молоты и под чарующие звуки полета Шершня отправляйся подчинять себе Спанж. Огнем и мечом!

ПРОСТО ИДИ НА ЗВУК

Как театр начинается с вешалки, так и игра начинается с меню. Что сразу же вызвало хорошее впечатление – это новая музыка, встречающая нас в «фойе». Звучит свежо и гораздо меньше напоминает постылый военный марш. Такие же чувства вызывает и музыкальное сопровождение самих баталий: протяжная чарующая мелодия – олицетворение враждебности окружающего мира и пугающей неизвестности. Однако, если ты помнишь, раньше повоевать можно было за три стороны, и у каждой была своя мелодия. А теперь-то нам лямку за одного Императора тянуть! И когда понимаешь, что все двадцать с лишком игровых миссий придется отдавать приказы под одну и ту же шарманку, становится довольно тоскливо.

Тем паче, что миссия в ***«Периметре»*** – это тебе не двухминутный уровень какой-нибудь приставочной аркады. Большинство заданий оборачивается затяжной позиционной войной: кто больше гаубиц под куполом Периметра успеет построить – тот и гоголем ходит. Не возбраняется, конечно, использовать и «живую» силу, однако исход сражения смогут решить разве что юниты из уникальных лабораторий.

Как и в оригинальной игре, успешный исход каждой мис-

Как и положено уважающему себя дополнению, «Завет Императора» щеголяет новыми строениями и юнитами

О КОМПАНИИ

Формально «К-Д ЛАБ» была основана в 1995 году, хотя свою команду КранК начал собирать еще в 92-ом. *«Ванге-ры»*, *«Периметр»*, *«Братья-Пилоты 3D»* – все это детища калининградцев. Помимо игр, компания трудится над созда-нием middleware-пакетов: уже готов квестовый движок QD Engine, на подходе – Vista Engine для RTS/RPG.







сии куется в первые минуты битвы. Задача номер один – быстро обеспечить себе мобильную группу для уничтожения противника на подступах к базе. Любимцы вашего покорного слуги – Егеря. Всего четыре Нано-офицера на один юнит, и не успеешь оглянуться – как под твоим командованием уже звено истребителей. Задача номер два – возвести и развить до нужного уровня Бомбовую лабораторию, дабы обезопасить рубежи и сдержать «периметрическую» экспансию противника. Затем можно перевести дух, попутно продолжая развитие базы. Ну и, наконец, выбираем наиболее подходящий для прорыва вражеского Периметра участок, форсируем его уникальными юнитами и закрепляемся на очищенной территории, возводя Ядра и Гаубицы. Как говаривал дедушка Нюкем: "Piece of cake!".

ДИАЛЕКТИКА ВОЙНЫ

Как и положено уважающему себя дополнению (мы ведь не станем притворяться, что это – сиквел, правда?), ***«Завет Императора»*** щеголяет новыми строениями и юнитами. Электролаборатория позволит строить машины и турели, атакующие электроразрядами, – Махаоны, Шокеры, Кондукторы (есть подозрение, что уши этого слова растут из английского "conductor" – проводник, в том числе электрический) и Электропушки.

Однако должен предупредить тебя, что в шкафу показной щедрости «Завет Императора» припрятал препорядочный скелет. Возвратников с их чудесным оружием, управляющих Скверной, со Спанжа как ветром сдуло! Появившиеся Зараженные фреймы и Наместники не спасают ситуацию. В итоге мы имеем всего два набора юнитов – армию Исхода и армию Возврата, которые по большей части друг друга дублируют. Отдает кислинкой, согласись. Зато подобный подход к исполнению продукта наталкивает на мысль, что в самое ближайшее время нас ждет что-нибудь вроде игр ***«Периметр: Исход Спиритов»*** и ***«Периметр: Заговор Возвратников»***. Такие рассуждения не могут не греть нашу душу.

ЗАСЛУЖИЛ

В свете всего вышесказанного ты можешь задаться вопросом: «Почему у игры такая высокая оценка?». Тут можно с чистой совестью пенять на субъективность автора. Оригинальный «Периметр» я прошел от корки до корки, несмотря на то, что изначально играть мне в него пришлось в рамках написания журнального материала. Да, эта прожорливая бестия вынудила меня купить новый компьютер! На старом «Периметр» шел с трудом, сдача статьи была под угрозой... Но ты ведь не думаешь, что я пожалел об апгрейде? А уж о том, что он даровал мне возможность насладиться всеми красотами и масштабностью замысла «КД-ЛАБ», – уж и подавно страдать не стоит.

Игра являет собой образец того, как нужно создавать оригинальные высокотехнологичные продукты. В день своего появления «Периметр» задал новую планку графических и игровых стандартов, и продолжает ее удерживать. Так вступай же в имперские ряды – и почувствуй себя причастным к сотворению будущего.

ФАКТЫ

2 стороны участвуют в конфликте на этот раз

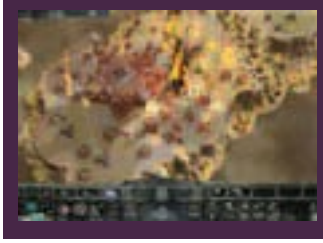
3 новых юнита привносит в игру Завет Императора

5 новых построек удалось насчитать в игре автору

3 типа базовых юнитов – основа продвинутых машин

4 уникальных боевых единицы для каждой из сторон

19 карт доступно для многопользовательской игры





Знакомься: электролаборатория и ее темпераментные отпрыски.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
- \+ При должном понимании механизмов игра захватывает с головой.
- – Кому-то игра покажется чересчур монотонной, а миссии – затянутыми.

ГРАФИКА 9.0
- \+ ЗИ унаследовал от «Периметра» безупречное графическое исполнение.
- – Оборотная сторона медали – игра требовательна к ресурсам.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
- \+ Обновленное музыкальное сопровождение – несомненный плюс.
- – Бонус неидеален: музыки стало меньше, а звук тот же.

ДИЗАЙН 8.0
- \+ Чего-чего – а оригинальности игре не занимать. Уважаем.
- – От пестрых пейзажей и обилия спецэффектов кое-кого начнет мутить.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
- \+ Осваивается быстро, горячие клавиши на месте, есть удобная пауза.
- – Паузе не помешало бы стать «автоматической». Нельзя перенастроить клавиши.

ИТОГО

Хардкорная RTS «для тех, кто поймет». Рекомендуется поклонникам жанра.

7.0

GUN

РУЖЖО



Иван “Tordosss” Закалинский



Верхом на лошади можно наломать немало дров.



Помесь Рембо с Максом Пэйном.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Neversoft Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gunthegame.com

До чего же редко нам дают окунуться в удивительный мир Дикого Запада! Пыль, грязь, бескрайние прерии, пули, летящие вслед за оскорблениями, и ковбои, гарцующие под жарким солнцем Техаса, – разве можно во все это не влюбиться? И тем не менее, разработчики почти не обращают внимание на вестерны, предпочитая штамповать игры по мотивам Второй мировой или, скажем, войны во Вьетнаме.

Так что компании **Neversoft** стоит сказать «спасибо» уже за то, что они все-таки выпустили ***Gun***. Бурных оваций игра, конечно, не заслуживает, но любители ковбойской тематики будут довольны. Лошади есть, шляпы тоже, «Кольты» в наличии. Что еще нужно для счастья?

ЗОЛОТО ИНКОВ

Сюжет у игры хоть и простенький, но занимательный. Во время нападения разбойников на прогулочный пароход главный герой теряет своего отца и решает жестоко отомстить подонкам. По ходу дела он нападает на след древнего индейского города из чистого золота. За сокровищем уже охотится колоритный железнодорожный магнат, который ради наживы готов на все. Собственно, с этим негодяем мы и будем бороться, разбираясь попутно в прошлом героя, его отца и этого самого магната. Нет, интриги а-ля «Звездные войны» не будет, но следить за развитием сюжета все равно приятно.

СКАЧУ КУДА ХОЧУ

Gun – это ***Grand Theft Auto*** на Диком Западе. Вместо машин – лошади, взамен современных мегаполисов – пара грязных городков, в роли отъявленных бандитов – не менее безрассудные ковбои. Никто и ничто не держит тебя в узких рамках сюжета: кроме основных миссий можно отвлекаться на второстепенные. К нашим услугам – работа погонщиком скота, охота за головами преступников, помощь шерифу в очистке города от всякой мрази и еще несколько способов заработать опыт и деньги. Да-да, игре не чужды ролевые элементы: у героя есть набор умений, вроде меткости стрельбы и езды на лошади, мастерство владения которыми повышается после выполнения побочных квестов. Только никаких особенных бонусов прокачанные навыки нашему герою не дают. А вот деньги всегда найдется куда потратить: в нашем распоряжении имеются суперподковы для коня (повышают скорость скакуна), апгрейды для оружия, ну и еще ряд интересных штучек, на которые не жаль потратить содержимое кошелька.

Хотя и без апгрейдов прохождение Gun вряд ли покажется

Тебя не держат в узких рамках сюжета, позволяя кроме основных миссий отвлекаться на второстепенные

О КОМПАНИИ

Neversoft Entertainment была основана в 1994 году тремя людьми. С тех пор компания обзавелась штатом в 20 человек и зарекомендовала себя как производитель отличных симуляторов скейтборда. Кроме бесконечных сиквелов к *Tony Hawk's Pro Skater*, Neversoft отличилась еще и незамысловатым экшеном по фильму *Spider-Man*.







тебе сложным. Прежде всего, конечно, из-за упрощенных боев. Игра так и норовит автоматически навести твой прицел на врага, пули на раз косят противников, плюс для самых неторопливых введен режим quickdraw, в котором значительно замедляется время, боезапас становится бесконечным, а от нас требуется только нажимать на курок. Супостаты со своим слабеньким интеллектом такому набору противопоставить ничего не могут, и мрут как мухи под ударами мухобойки.

Расстраивает и излишняя скоротечность прохождения – основная сюжетная линия заканчивается быстрее, чем ты успеваешь войти во вкус, а второстепенные миссии быстро приедаются. Таким образом, играть интересно только первое время. Дали покататься на лошади? Вау, устрою настоящий конкур! Подарили значок шерифа и сказали: «Борись с преступностью!»? Сейчас проедусь могучим катком по головам бандитов! Но со временем восторги стихают и уступают место скуке. Уже знаешь, как лучше расправляться с всадниками. Легко предсказываешь, что же будет дальше. И играешь уже на автомате, без особого энтузиазма, просто, чтобы посмотреть на следующую сюжетную миссию.

НА СЛАДКОЕ

За монитором удерживают великолепные скачки и атмосфера Дикого Запада. Тут как тут обязательная пыль столбом, грязные деревянные городки, оборванные бандиты на улицах и опасность схватить в спину пулю. Разработчики решили разбавить и без того ядреный коктейль небольшой дозой «чернухи»: игра не стесняется показать содержимое вражеских голов при хэдшоте, любит крупные планы мертвецов, да и сценка, в которой симпатичной проститутке режут горло, тоже оставляет неизгладимое впечатление. Добавляем сюда красные ленты крови, которые тянутся за раненными врагами, и получаем совсем недетскую картинку. Хотя ветеранов ***Soldier of Fortune*** и ***Manhunt*** этим, конечно, не проймешь.

СПОТЫКАЯСЬ И ПАДАЯ

Внешний вид Gun разочаровывает. Да ты и сам уже, наверное, обратил внимание на скриншоты. Совершенно непонятно, как может такая игра выходить на Xbox360, где ее соседями будут монстры, вроде ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***. Да и на нашей родной платформе Gun кажется бедным родственником. Кособокие модели, топором вырубленные уровни немного компенсируются только анимацией персонажей. Особенно впечатляюще выглядят скачки на скакунах – глаз не оторвать.

К сожалению, на одной только стилистике Gun выехать не смогла. Преданные фанаты Дикого Запада, конечно, будут играть, да еще и нахваливать, ведь не так часто мы видим игры в подобной стилистике. А вот простого геймера может отпугнуть непрезентабельная картинка, однообразные побочные задания и простецкий игровой процесс.

ФАКТЫ

1 неприятный момент: убийство девушки

1 легендарное индейское сокровище

1 подлый бандит-священник

3 глотка из фляги с виски полностью вылечат героя

1 лошадь может затоптать сколько угодно врагов



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.5**



Хрестоматийный Главный Злодей.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Великолепные скачки. Интересно следить за сюжетом.

\- Скучные второстепенные миссии, излишняя простота и скоротечность.

ГРАФИКА 6.0

\+ Хорошая анимация, неплохие модели главных персонажей игры.

\- Размазанные текстуры, угловатые уровни, постоянные тормоза.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

\+ Герои великолепно озвучены известными актерами.

\- Плоский, невыразительный звук вряд ли впечатлит тебя.

ДИЗАЙН 8.0

\+ Жестокий, мрачный мир Дикого Запада. Любителям вестернов понравится.

\- До уровня легендарных «спагетти-вестернов», конечно, не дотягивает.

ИНТЕРФЕЙС 8.0

\+ Удобное управление, сильно облегчающее жизнь автоприцеливание.

\- Кого-то самонаведение будет раздражать. В остальном – все толково.

ИТОГО

Среднего уровня экшен для тех, кто соскучился по Дикому Западу.



7.0

RAG DOLL KUNG FU

ТРЯПИЧНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ



Текст: Даниил Леви



Вот, что делают с людьми грибы.



Против Марка никакие нунчаки не помогут.

ЖАНР ИГРЫ	
	Fighting
ИЗДАТЕЛЬ	
	Valve Software
РАЗРАБОТЧИК	
	Lionhead Studios
ПОЙДЕТ	
	Процессор 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (32 Mb)
ПОЛЕТИТ	
	Процессор 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
	До восьми
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	
	Распространяется через Steam
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
	www.ragdollkungfu.com

Говорят, на PC жанр Fighting (то есть по-русски – мордобой) откинул копыта вместе с последней частью *Mortal Kombat*. Где-то вдалеке маячит страшненькая *Metal Combat*, но в то, что это будет качественная и увлекательная игра, верится с трудом. Не оказалась Мессией и *Rag Doll Kung Fu*. Зато она стала самым нестандартным файтингом в истории.

НЕ МОЛИНЕ ЕДИНЫМ

Если ты думаешь, что кроме **Питера Молине** (Peter Molyneux) в компании **Lionhed Studios** никто не работает и все свои шедевры глава студии клепает в одиночку, ты ошибаешься.

Однажды художник компании **Марк Хили** (Mark Healey) решил снять любительское видео. Над темой долго не раздумывал – страсть к восточным единоборствам взяла свое. Один съемочный день сменял другой, и вдруг парня осенила мысль – а почему бы ему не сделать файтинг? Сказано – сделано. Накопленное видео выбрасывать не пришлось. Смешные ролики, снятые, кажется, на дачном участке Марка (*я хочу такую дачу – прим. ред.*), стали основой сюжета.

ТЫ ТРЯПКА

Но быстро воплотить амбициозные идеи в жизнь не получилось. Марк, занятый в проекте ***Fable***, трудился над ***Kung Fu*** лишь в свободное от работы время. Интервью, взятые в разное время, пестрят злыми от бессилия фразами *"Oghhh, give me one more month please!"*. И вот, наконец-то, звезды на небе сложились в нужную фигуру, а в лесу сдох последний медведь – Хейли проект все-таки завершил. И, стоит отметить, он создал замечательную игру! В ее основу заложена технология Rag Doll, которая применяется практически во всех современных играх. Именно благодаря ей твои любимые и нелюбимые герои двигаются, как нормальные люди, соблюдая все законы физики. Представь себе тряпичную куклу, каждая конечность которой подвешена на тоненькой веревочке. В Kung Fu в нашем распоряжении именно такая игрушка. Нужно из одного конца экрана дойти в другой? Выбираем одну ногу (только мышкой; клавиатуру можешь выкинуть в окно), передвигаем ее, затем выбираем вторую и так далее. А можно взять персонажа за руку и просто потащить в ту или иную сторону.

ЗАЩИЩАЙСЯ!

Но туда-сюда ходить – это, скорее, адвенчура, нежели файтинг. Как только на горизонте появляются враги, о ходьбе можно забыть – с помощью прыжков передвигаться по уровню гораздо проще, да и намного быстрее. Но я отвлек-

О ходьбе можно забыть – с помощью прыжков передвигаться по уровню гораздо проще, да и намного быстрее

О КОМПАНИИ

Lionhead Studios – известная на весь мир компания. Ее глава Питер Молине (Peter Molyneux) считается одним из самых талантливых гейм-дизайнеров. На счету Питера и его команды такие хиты, как *Black & White*, *Fable: The Lost Chapters*, *Black & White 2*. Кстати, рецензию на последнюю ты можешь найти в этом номере.







ся. Боевая система игры проста до безобразия. Больше не надо зубрить заумные комбо! Мы снова выбираем нужную конечность (правда, уже правой кнопкой мыши), указываем вектор удара и отпускаем зажатую клавишу. Послушный каждому мановению мышки, герой с удовольствием ударит по зазевавшемуся ниндзя, озвучив атаку фирменным «Кия»! Ну, а чтобы ударчик получился сильным, нужно загодя накопить специальную энергию. Сделать это несложно – достаточно хорошенько поработать мышкой, изобразив курсором некое подобие круга.

Все это мышекликанье поначалу кажется очень удобным. Но стоит сойтись в бою с двумя-тремя противниками, как начинаешься путаться. Ведь за секунду тебе нужно накопить энергию, точно кликнуть по нужной конечности и указать направление удара. AI, хоть и лопух, конечно, но времени для раздумий не оставляет. Узкоглазые ниндзя или минибоссы в момент настигают твою тряпичную тушку. О том, чтобы ударить правой ногой в левое ухо или мастерски заблокировать атаку руками, уже не думаешь. Главное – успеть сделать хоть что-нибудь.

СКУШАЙ ГРИБОЧЕК, СЫНОК

Правда, тупо махать руками и ногами скоро надоедает. Чтобы мы через полчаса не уснули перед монитором, на каждом уровне припасены забавные бонусы. Возьмем, к примеру, грибы (естественно, галлюциногенные; разве кого-то интересуют обычные?!). Скушав парочку, наш подопечный вдруг становится почти невесомым. Кликаем в небо (ты ведь не забыл, что герой подвешен на веревочках?) и резко тянем мышку вверх. Время замедляется. Вояка взлетает, оставляя за собой красивый шлейф. Нет, под ним не разорвался артиллерийский снаряд. Это все грибочки «виноваты». Когда галлюциногенный заряд на исходе, выручают появляющиеся из ниоткуда кувшины. Внутри может оказаться что угодно: катана, нунчаки, палка, стреляющий шлем, бомба и даже домашний питомец – милая собачка. Впрочем, милая она только с тобой. Песик не прочь вгрызться в ногу врагу, на время обездвижив его.

А еще мимо нас периодически пролетают волшебные бабочки. Поймав три и встав в специальную «позу бабочки», ты получишь очень полезную способность – кидаться файерболлами. Отловишь шесть – станешь Рэйденом из ***Mortal Kombat***. По крайней мере, умением обращаться с электричеством овладеешь не хуже.

НЕ ОДИН

Жаль только, что играть в Kung Fu одному скучно. Десяток этапов и бонусные мини-соревнования (здесь надо будет как можно дольше продержаться против респаунящихся ниндзя, поиграть в футбол или попробовать себя в состязаниях по легкой атлетике) – занятие на часполтора. Вот тут-то взгляд геймера и падает на манящую кнопку Multiplayer. Сетевые режимы поддерживают до восьми игроков на одном компьютере. Вот только где найти столько интересующихся файтингами друзей и как подключить несколько мышек к одной машине? Придется посуетиться. Но оно того стоит, уж поверь.

ФАКТЫ

14,95$ надо заплатить, чтобы загрузить игру через Steam

1.5 года Хейли оставался в офисе после работы

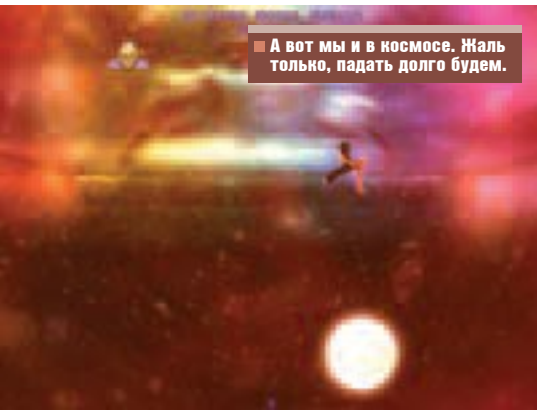
20 минут видео покажут нам в одиночной кампании

9 видов оружия можно найти в игре

1 раз Молине согласился написать для Хейли несколько строк кода

614 скриншотов я снял, когда готовил эту рецензию





А вот мы и в космосе. Жаль только, падать долго будем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ: 8
- \+ Отличная, самобытная идея, наличие нескольких бонусных режимов игры.
- – Слишком скучный сингл. «Кампания» проходится очень быстро.

ГРАФИКА: 6
- \+ Неплохие спецэффекты, довольно-таки приятная цветовая палитра.
- – Игра выполнена в 2D. Модели персонажей неаккуратны. «Задники» статичны.

ЗВУК И МУЗЫКА: 7
- \+ Отличная зажигательная музыка. Герои тарабарят очень смешными голосами.
- – Ни в роликах, ни во время игры, понять, о чем говорят герои, нельзя.

ДИЗАЙН: 8
- \+ Стиль выдержан «от и до». Игра проста в освоении и очень увлекательна.
- – Из-за неудачных шрифтов иногда очень трудно быстро прочитать текст.

ИНТЕРФЕЙС: 8
- \+ Все очень удобно и понятно. Проблем практически не возникает.
- – Индикаторы галлюциногенного заряда и «эффекта бабочки» маловаты.

ИТОГО

Очень веселый неординарный файтинг. Отличная сетевая забава.



7.0

ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES

НА ЗАЩИТЕ ЖИВОТНЫХ

О КОМПАНИИ

Вероятно, ребята из Blue Fang Games по жизни любят только делать игры и животных. На их счету нет ничего, кроме проектов из серии *Zoo Tycoon*.





Высоко сижу, далеко гляжу.



Теперь для посетителей можно устраивать туры по зоопарку.

ЖАНР ИГРЫ	Management
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК	Blue Fang Games
ПОЙДЕТ	Процессор 733MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/endangeredspecies

Текст: Павел Демин

Давно мечтаешь пополнить ряды «гринписовцев» и заняться охраной природы, но не знаешь с чего начать? *Zoo Tycoon 2: Endangered Species* поможет решить эту проблему. Защиту исчезающих видов в ES поставили во главу игрового процесса.

Главным нововведением аддона к ***Zoo Tycoon 2*** стало появление в зоопарке животных, занесенных в «Красную Книгу». Что это значит на деле? Представители вымирающих видов более требовательны к условиям содержания. Воссоздать для серого волка (в Америке он почти вымер) среду естественного обитания – не просто желательно, а жизненно необходимо. Надо также помнить, что в отличие от своих менее редких сородичей, коалы, галапагосские черепахи и лошади Пржевальского и знать не хотят, что находятся в зоопарке. Постоянное столпотворение перед вольером может негативно сказаться на их самочувствии.

Задачка по обеспечению доступа гостей зоопарка к братьям нашим меньшим легко и красиво решается с помощью воздушных трамвайчиков и джип-туров. Поставил станцию, проложил маршрут, закупил транспорт – и посетители довольны, и животным хорошо. Не обошлось и без новых видов растительности, палаток, построек, декоративных объектов и, конечно же, свежих сценариев. Поклонники серии, не проходите мимо!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
- \+ ES увлекает на несколько часов, о которых потом не приходится жалеть.
- – Ненавидишь тайкуны или животных? Тогда игра не для тебя.

ГРАФИКА 6.0
- \+ Возможности масштабирования. Четкие текстуры. Чуть более симпатичная вода.
- – Скромная детализация. Визуально игра выглядит устаревшей.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
- \+ Наличие звуков, которые соответствуют происходящему на экране.
- – Очевидно, на музыке сэкономили. Саундтрек, как и прежде, скучный.

ДИЗАЙН 7.0
- \+ Несколько интересных геймплейных находок. Неплохая анимация зверей.
- – Турами и вымирающими видами животных можно было не ограничиваться.

ИНТЕРФЕЙС 7.0
- \+ Не претерпел никаких изменений. Привычно и удобно.
- – Поработать можно было бы только над внешним видом интерфейса.

ИТОГО 7.0

Крепкий адд-он, который обязательно оценят поклонники серии.



«Сейчас задавлю!».

SOLDNER
GOLD EDITION

НОВАЯ ЭРА СЕТЕВЫХ СРАЖЕНИЙ

«Soldner: Бойцы Спецназа» и «Soldner: Морская Пехота»

в эксклюзивном «золотом» издании!







© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/ Розничная продажа в магазинах

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

РЕЛЬСЫ-РЕЛЬСЫ, ШПАЛЫ-ШПАЛЫ...

О КОМПАНИИ

В активе сотрудников компании Auran, помимо серии *TSR*, числится работа над такими проектами, как *Dark Reign: The Future of War* и *Asheron's Call*.





К этому локомотиву еще предстоит прицепить состав.



Управлять составом из кабины намного сложнее.

ЖАНР ИГРЫ	Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Merscom Game Publishing
РАЗРАБОТЧИК	Auran
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	5 CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.auran.com/TRS2006

Текст: Даниил Леви

Сидя в комфортабельном купе скорого поезда «Москва-Киев», я пристально смотрел в окно. Созерцанию бескрайних просторов отчизны то и дело мешали бесконечные товарняки. Зависть не давала мне покоя. Ведь какая несложная работка у машинистов: сиди, в окошко целый день смотри. Вернувшись в первопрестольную я запустил *Trainz Railroad Simulator 2006*. Похоже, все-таки я был не прав.

Освоить управление локомотивом просто. Ты даже можешь не строить из себя матерого симуляторщика, а предпочесть месту в кабине попсовый вид сверху. Сложностей станет немного меньше, но полностью они не исчезнут. Стоит на минутку отвлечься от происходящего на экране, превысить допустимую скорость, как многотонный состав немедленно сойдет с рельс. Так что следуй вековой мудрости: тише едешь – дальше будешь!

Правда, порой поторопиться все-таки заставят. Доставляешь ли ты какой-то промышленный груз или просто перевозишь пассажиров – приходится постоянно следить за временем. Не успел? Не беда, запусти миссию снова.

Trainz Railroad Simulator 2006 – скорее адд-он, нежели полноценный сиквел. Чуть подретушированный интерфейс, несколько дополнительных сценарных эпизодов, обновленный «парк» локомотивов и... трудящееся на голом энтузиазме интернет-коммьюнити.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
- \+ На первых порах – увлекательно. Не часто нам позволяют управлять поездом.
- – Со временем геймплей приедается. Обилие локомотивов не спасает.

ГРАФИКА 5.0
- \+ Неплохие модели локомотивов. С высоты прилично выглядит и ландшафт.
- – Советую лишний раз не приближать камеру к каким-либо объектам.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
- \+ Звук поезда довольно правдоподобный. Чем ближе к составу, тем громче звуки.
- – Разработчикам стоило добавить фоновую музыку. Без нее как-то скучно.

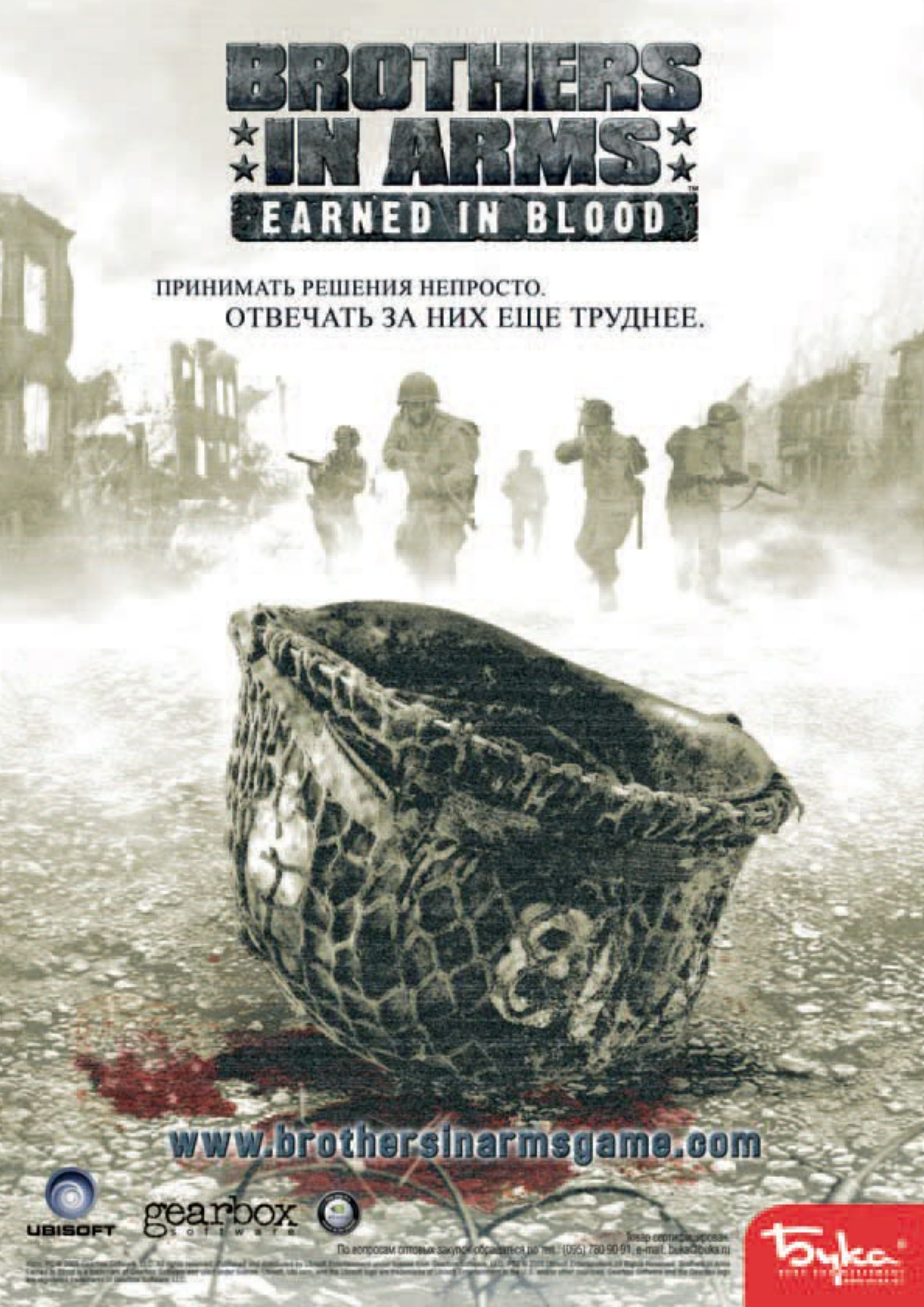
ДИЗАЙН 7.0
- \+ Можно не только управлять поездом, но и строить железную дорогу.
- – Нет единой кампании. Игра кажется раздробленной на мелкие кусочки.

ИНТЕРФЕЙС 6.0
- \+ Управлять поездом не из кабины машиниста очень легко. Есть карта.
- – Попав в кабину, ты не скоро поймешь, как сдвинуть состав с места.

ИТОГО 6.5

Нравятся поезда? Добро пожаловать. Остальных просим не беспокоиться.




BROTHERS
IN ARMS
EARNED IN BLOOD
ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.
www.brothersinarmsgame.com
UBISOFT
gearbox
SOFTWARE
Бука

EVIL DEAD REGENERATION

МЕРТВЫЕ РАЗБОЛТАЛИСЬ!



Текст: Сергей "Loki" Еркин



Потанцуем?!



В агрессивном состоянии Эш светится как новогодняя елка.

ЖАНР ИГРЫ	
	Third Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	
	THQ
РАЗРАБОТЧИК	
	Cranky Pants Games
ПОЙДЕТ	
	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	
	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
	Один
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	
	Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
	regeneration.com

После выхода в прокат последней картины из трилогии Evil Dead минуло 12 лет. Творение Сэма Рэйми (Sam Raimi) – необычное сочетание фильма ужасов и комедии – успело собрать внушительную армию поклонников и стало классикой жанра horror. Насколько удачно продолжает традиции серии игра *Evil Dead Regeneration* (EDR)? Будут ли у проекта такие же преданные почитатели? Вопросы поставлены – пора искать ответы.

За три эпизода Evil Dead главный герой фильма **Эшли Уильямс** (Ashley Williams) с говорящим прозвищем «Эш» (англ. "ash" – прах) успел разделаться со своими друзьями, одержимыми бесом, побывать под властью демонов, самолично обезвредить собственную правую руку и слетать в прошлое. Та еще заварушка вышла. А приключилась она из-за одной непростой книжицы: переплет у нее из человеческой кожи, написана она кровью, а отзывается на ласкающее слух «Некрономикон» или куда менее мелодичное «Книга Мертвых». Тот, кто произнес волшебные слова, получает в нагрузку к интересному чтиву армию голодных мертвецов. Одним словом – клад, а не фолиант.

МОГИЛЬЩИК

После небольшого лирического отступления в виде смеющейся хижины доктора Ноуби (тут же вспоминаются картины Рэйми) игра возвращает нас к суровым реалиям. Рассказы Эша о Некрономиконе и нашествии мертвых были восприняты вполне предсказуемым образом, и мистера Уильямса упрятали в клинику для душевнобольных. Меж тем, байки о загробной жизни дошли до главы клиники доктора Рейнхарта (Dr. Reinhart). Не понаслышке знающий, что в каждой шутке есть доля шутки, Рейнхарт разыскал Некрономикон. Здраво рассудив, что более интересного случая для практики, чем зомби, ему не найти, доктор произнес требуемый «сим-салабим-ахалай-махалай» – и тут настало время для выхода на сцену нашего бравого Эша. Ведь не думаешь же ты, что смирительная рубашка сдержит праведный гнев Настоящего Героя? Заполучив назад верные стволы и родную бензопилу «Дружба», Эш объявил нежити категорическое «Иду на вы!». Удар, выстрел, прыжок, блок – вот и все кнопки, с помощью которых мы будем искоренять нечисть. По нажатию клавиши F1 перед тобой появится полный список доступных комбо. Сочетай, импровизируй, твори! И воздастся тебе, а врагам твоим – сторицею. Когда же Эш научится аккумулировать негативную энергию и обращать ее

Заполучив назад верные стволы да родную бензопилу «Дружба», Эш объявляет нежити категорическое «Иду на вы!»

О КОМПАНИИ

■ Сотрудники Cranky Pants Games взялись за разработку игр в 2000 году. Своим названием разработчики осознанно намекают на свою эксцентричность. В портфолио CPG три продукта – один для приставки GameCube (*Summoner: A Goddess Reborn*) и два для PC и других платформ (*Red Faction II* и *Evil Dead Regeneration*).







в кратковременные вспышки ярости (низкий поклон Торку из ***The Suffering***) – тут и у скелетов из пустых глазниц потекут горючие слезы.

ДРУГ ПОСЛЕ ГРОБА

Героизм героизмом, а две пары рук лучше, чем одна (если в каждой по вилке – то вообще капец всему). На этот раз Эшу не придется действовать одному. Составить ему компанию вызвался коротышка-полумертвяк. Милашка Сэм – существо глубоко ранимое, с тонкой душевной организацией и творческим складом ума (ты только послушай, как проникновенно он читает стихи). К сожалению, Эшу плевать на внутренний мир напарника. Он извлекает выгоду только из внешнего воплощения Сэма. Мощный пинок – и Сэм, вопя благим матом, взмывает ввысь и приземляется на плечи обескураженному мертвецу, после чего со звонким «чпок» отрывает голову несчастного от бренного тела. Вот и еще одним гадом меньше. Бывает, что противник оказывается не по зубам коротышке – например, если это босс или неупокоенный гигант рангом пониже. Тогда, обеспечив Эшу пару удачных моментов для атаки, Сэм героически погибает, чтобы возродиться вновь. Феникс карманный – ни дать, ни взять.

То тут, то там на игровых уровнях попадаются святилища различного бытового применения: например, красные добавляют Эшу здоровья, оранжевые – «злопамятства». Самые полезные – желтые: здесь ты можешь сохранить игру. Синие – необходимый элемент геймплея: душа Уильямса переселяется в бренную оболочку Сэма – и начинается веселье. Юркий Сэм проникает в недоступные дылде Уильямсу участки уровня, отплевывается от нежити обездвиживающими сгустками энергии, седлает великанов – в общем, развлекается как может.

МИНОР В МАЖОРЕ

Не буду утверждать, что игра выжмет все, что можно из твоей меганавороченной видеокарты. Однако часто ли внешний вид покойников радует взор? В этой игре они еще ничего, задорные. Другие и при жизни выглядят намного хуже. Анимация роликов и вовсе выполнена отлично. Но, конечно, без голосов **Брюса Кэмпбелла** (Bruce Campbell), игравшего Эша в кинотрилогии и выступавшего прототипом героя для EDR, и **Тэда Рэйми** (Ted Raimi) – актера, брата режиссера Сэма Рэйми, – игровые заставки не были бы и вполовину такими зажигательными. Постоянные перебранки Сэма и Эша, их комментарии по поводу новых локаций, реплики в роликах – все это ставит пудовую гирю на чашу весов в пользу того, чтобы назвать EDR достойным продолжателем традиций комедийного ужастика.

Напоследок хочу покаяться всем вам в тяжком грехе. Первый раз игру я прошел с геймпадом... Дабы и тебя не ввести во искушение, скажу, что играть с клавиатуры тоже можно, но не так удобно. В любом случае, от капризов местной камеры тебя не спасет ни один контроллер. Похоже, она бывает порой одержима злобными духами и показывает все что угодно – только не то, что нужно. Впрочем, не буду брюзжать – игра-то в любом случае неплохая.

ФАКТЫ

10 уровней предстоит пройти Эшу и Сэму

20 секретных страниц Книги Мертвых

40 человек работают в Cranky Pants Games

300 тысяч долларов «стоил» фильм Evil Dead

1275 лет назад Абдул Альхазед написал Книгу Мертвых

900 страниц содержит Некрономикон





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0



Покуда Сэм катается, Эш выполняет всю грязную работу.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0

\+ Развитие трогательных отношений Сэма и Эша – стимул продолжать игру.

– Игровой процесс довольно однообразен, а поединки с нежитью просты.

ГРАФИКА 5.0

\+ Анимация заставок практически безукоризненна; радует обилие кровищи.

– Игровая анимация сильно уступает заставочной. Полигонная недостаточность налицо.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

\+ Брюс Кэмпбелл и Тэд Рэйми потрудились на славу: к озвучке претензий нет.

– Мертвецы при появлении издают довольно мерзкие, однообразные звуки.

ДИЗАЙН 7.0

\+ Игра мрачна. Загробная атмосфера выдержана должным образом.

– Архитектура уровней могла бы быть разнообразнее.

ИНТЕРФЕЙС 5.0

\+ Структура меню на редкость проста. На игровом экране есть все необходимое.

– Игровая камера пошаливает. Автоприцел тоже не фонтан.

ИТОГО

Забава на пару вечеров для любителей «мяса», а также для поклонников фильма.

6.0



Салют!
В прошлом юбилейном номере дебютировала обновившаяся «Витрина», сменившая название на «Дайджест». Надеемся, тебе понравилось как новое оформление рубрики, так и ее содержание. Первые отзывы свидетельствуют о том, что мы двигаемся в верном направлении. Разумеется, редакция правильного и не думает останавливаться на достигнутом.
Надо отдать должное и читателям. Благодаря голосованию на нашем форуме и встрече с редакцией стали известны ответы на многие вопросы. Мы четко поняли, что ты хочешь видеть на страницах, посвященных отечественным локализациям. Я, как и прежде, жду от каждого дельных советов и предложений, как сделать «Дайджест» лучше. Смело пиши на demin@pc-games.ru и указывай на наши ошибки и недоработки, излагай свои идеи. Буду рад прочитать твое письмо. Перед авторами особенно интересных посланий **«РС ИГРЫ»** в долгу не останутся! Обещаем.
Теперь перейду к содержанию «Дайджеста» этого номера. Открывает рубрику локализация месяца ***«Splinter Cell: Теория хаоса»***. Насколько хороша была сама игра, настолько же великолепен и ее перевод. Давай простим **«Руссобит-М»** и **GFI** большую задержку русскоязычного релиза. Кстати, о причинах этой самой задержки мы узнали у самих локализаторов. Читай интервью на второй полосе. На втором развороте тебя ждут еще шесть обзоров лучших, по нашему мнению, локализаций, вышедших за отчетный период. Чего стоит только ***«Хром: Спецназ»***. Продукт **«1С»** спорил с самим Сэмом Фишером за право быть на первой полосе рубрики. Удалась и русскоязычная версия ***«The Fall. Последние дни мира»***. Две части ***Fallout***'а исхожены вдоль и поперек? Обрати внимание на творение **Silver Style Entertainment**. Крайне не рекомендую пропускать великолепный ***Jets'n'Guns***. Как-никак, живая классика! Все поклонники хороших рэйсингов обязательно обратят внимание на ***Moto GP 3***. Наш журнальный обзор и видеоревью тебя еще не убедили приобрести эту замечательную игру? Выход отечественной локализации – отличный повод все же сделать покупку.

Павел Демин

SPLINTER CELL: ТЕОРИЯ ХАОСА

Локализация 1 Классная

Жанр:	Stealth Action
Разработчик:	Ubisoft
Издатель:	GFI/Руссобит-М
Локализатор:	МиСТ ленд – ЮГ
Количество дисков:	Один DVD
URL:	www.splintercell.com
	russobit-m.ru/rus/games/chaostheory/



Если ты не помнишь, мы оценили ***«Splinter Cell: Теория хаоса»*** в 9.5 баллов. Не так много игр удостаивались такой чести. «Splinter Cell: Теория хаоса» – король в жанре «умных» шутеров. Король, который живет и здравствует. Локализация вышла с большой задержкой после релиза игры. Зато качество перевода нас очень впечатлило. Поверь, ожидания стоили того!
Уже в главном меню становится понятно, насколько хорошо поработали локализаторы. Шрифты – оригинальные, оформление – стильное. Лишь пара нюансов напомнят тебе о том, что проект все-таки не нашего производства – это «Chaos Theory» (а не «Теория Хаоса») в названии по соседству со «Splinter Cell» и невозможность создания профиля на русском языке. В роликах кампании ты увидишь, что субтитры, отражающие время и место показываемых событий, остались на английском. Даже если перевести их было нельзя в силу технических проблем, что мешало **«МиСТ ленд – ЮГ»** найти простое и элегантное решение с озвучиванием этих аннотаций (без их переписывания) – непонятно. Впрочем, больше ругать локализаторов мы не будем. И не по старой дружбе, а просто потому, что не за что.
Переводчиков и впрямь трудно упрекнуть в качестве выданных текстов. По высшему классу адаптирован интерфейс. Ну и конечно озвучка. Для записи реплик персонажей «МиСТ ленд – ЮГ» привлекла профессиональных актеров, которые «на отлично» справились со стоявшей перед ними задачей. Великолепно переведены и классно озвучены беседы врагов, где они делятся друг с другом мнениями о происходящем, короткие тревожные реплики, которые супостаты перед смертью бросают в адрес героя, ответы противников во время допросов. Не утратили ни капли своего сарказма перепалки Сэма Фишера с оператором Анной Гримсдоттир. Не даст заскучать и полковник Ирвин Ламберт, редко, но метко «отмачивающий» хорошие штуки («Конечно, нет! Сэм, это ведь тебе не видео-игра!»). Диалоги – действительно «живые» и эмоциональные. Браво, «МиСТ ленд – ЮГ», отличная работа!
«Splinter Cell: Теорию хаоса» (которая, кстати, уже пропатчена до версии 1.04) мы рекомендуем приобрести каждому. Не пропусти! Даже, если ты считаешь, что stealth-экшены не для тебя. Мнение ведь может измениться.

ЗВУК	10.0
ТЕКСТЫ	9.5
СТИЛЬ	10.0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №17	9.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	10





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 – 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 – 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 – 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 – 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 – 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

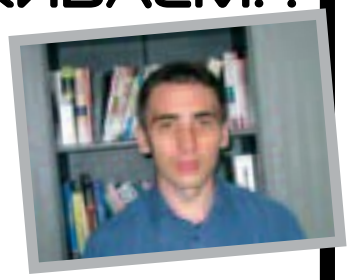
7.5 – 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки. Однако сама игра не безупречна.

9.0 – 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

ПОЧЕМУ ЗАДЕРЖИВАЕМ?!



Мы попросили ответить на несколько интересующих нас вопросов Максима Сухова, директора отдела локализации «МиСТ ленд – ЮГ», компании, которая занималась переводом *«Splinter Cell: Теория хаоса»*.

РС ИГРЫ: Максим, привет! Релиз отечественной локализации Splinter Cell: Chaos Theory сильно задержали. По каким причинам это произошло?

Максим Сухов (далее М.С.): Приветствую редакцию правильного журнала о компьютерных играх и его читателей. Я и моя команда приложили много усилий и сделали все возможное, чтобы данный продукт появился на российском рынке в качественном, профессиональном исполнении. Пожалуй, это и является одной из главных причин задержки релиза русскоязычной версии одного из главных хитов этого года. Другой причиной, по моему мнению, стали меры предосторожности, предпринятые разработчиками из **Ubisoft** для предотвращения нелегального копирования.

РС ИГРЫ: Когда стартовала работа по переводу Splinter Cell: Chaos Theory? Что вызвало наибольшие трудности при локализации?

М.С.: Работа над локализацией проекта началась в середине апреля. Постепенно мы получали от разработчиков необходимые материалы. Локализация игры сама по себе не так проста. Весь процесс можно разделить на несколько этапов, в каждом из которых имеются свои трудности. Что касается данного проекта, то, по моему мнению, самым трудным была стадия озвучивания игры. Но она же стала самым интересным этапом адаптации проекта. Надеемся, игроки оценят наши старания.

Краткая справка о «МиСТ ленд – ЮГ»:
В игровой индустрии компания «вертится» с 1996 года. На счету «МиСТ ленд – ЮГ» есть несколько проектов собственного производства – *«История войн: Наполеон»*, *«Код Доступа: Рай»*, *«Власть Закона»*, *«Альфа: Антитеррор»*. Также компания занимается локализациями и сотрудничает с Game Factory Interactive, являясь координационным центром всех PC-разработок издателя.

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

На кону: классные игры и памятная вещица от «РС ИГР». Все, что тебе нужно, – это правильно назвать локализации, из которых взяты следующие цитаты. Маленькая подсказка: цитаты брались из игр, представленных в этом выпуске «Дайджеста». Дерзай!

1. «Какое веселенькое место. По сравнению с ним замок Франкенштейна кажется Диснейлендом»
2. «Как так получилось, что никто не старается спасти мою жизнь?»
3. «Если враг нападет… Бах-Бах-Бабах! Мы не дадим ему спуску»

Ответы присылай по электронной почте demin@pc-games.ru или с помощью обычной почты по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс Дайджеста». Конкурс проводится до 25 января. Итоги мы подведем в мартовском номере.



THE FALL. ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА



ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Silver Style
ИЗДАТЕЛЬ	Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	МиСТ ленд - ЮГ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Три CD/Один DVD
URL	www.the-fall.com/ru/

Все новые пост-апокалиптические RPG зачем-то сравнивают с великой ***Fallout***. Если так рассуждать, то даже весьма неплохое творение **Silver Style Entertainment**, которому **Илья Азар** щедро выставил семь баллов, можно смело отправлять на помойку. Но лучше поступить по-другому: на недельку забыть о Fallout и насладится ***The Fall*** – игрой, хоть и не лишенной недоработок, но довольно интересной.

Одно из главных достояний «Последних дней мира» – оригинальный сюжет. На этот раз никакой третьей мировой войны: мир в упадок привели террористы. И человечество вынуждено развиваться практически с нуля. Стычки, драки, перестрелки заурядны, примитивны и быстро наскучивают. А вот интересных и разнообразных квестов хоть отбавляй. Сюжет в игре, к тому же, не линеен, так что, любители жанра, не проходите мимо!

Мы остались довольны и качеством перевода «The Fall. Последние дни мира». В игре есть куча диалогов, влияющих на ход игры. Да что там! Некоторые проблемы можно решить сказанными в нужное время и в нужном месте фразами. Поэтому «быть в теме» и знать, о чем говорят NPC, необходимо. Благодаря **«Руссобит-М»** и **Game Factory Interactive** проблемы с пониманием теперь точно не возникнут. Отечественную версию озвучивали хорошие актеры. Практически каждый персонаж говорит уникальным голосом. Не забыт и интерфейс. Безошибочно и с соблюдением стиля адаптирована вся текстовая информация.

Кстати, выпущенная нашими издателями игра уже пропатчена до версии 1.9.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	9,5
СТИЛЬ	10,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №16	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	8,5



ХРОМ: СПЕЦНАЗ



Локализация 1 Классная

ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Techland
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
URL	www.specforcethegame.com games.1c.ru/specforce/

Chrome: Scpecforce – продолжение шутера ***Chrome*** – мы обошли вниманием в рубрике «Рецензий», но отличнейшую локализированную фирмой **«1С»** версию пропустить не можем. Да, игра на любителя. Да, с не самой продвинутой по сегодняшним меркам графикой. Да, с заурядным игровым процессом.

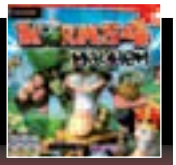
Перед нами шутер. Как в любом шутере цель у игрока одна – перебить как можно больше вражин. Дабы истребление разномастной нечисти быстро не приелось, волею геймдизайнеров нас постоянно бросают из одной «горячей» точки в другую. Сегодня ты бегаешь по вот этой планете, завтра изволь пробежаться по вон той. БОльшую часть времени мы геройствуем под открытым небом, но порой игрока «приглашают» посетить секретные лаборатории и инопланетные катакомбы. На чужих планетах нам всегда кто-то подбивается в друзья. Из нововведений ***«Спецназа»*** отметим поумневший искусственный интеллект. Противники вырабатывают наиболее эффективную тактику для каждого отдельного эпизода, учитывая поведение игрока. Разумеется, до «зверей» из ***F.E.A.R.*** им далеко, но и назвать супостатов тупыми болванчиками язык не поворачивается.

Отдельно отметим локализацию. В выдержанные стилистически тексты не закралось ни одной ошибки. Озвучка диалогов по рации впечатлила не меньше. Создается ощущение, будто бы ты взаправду попал в далекое будущее. Грамотно адаптирован интерфейс. По части оформления «1С» нельзя упрекнуть.

ЗВУК	9,5
ТЕКСТ	10,0
СТИЛЬ	10,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	8,5



WORMS 4: MAYHEM



ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Team17 Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/Три CD
URL	www.wormsmayhem.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=175

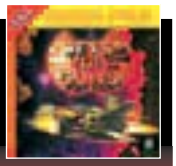
Для многих переход «Червяков» в 3D означал одно – смерть великой серии. Третье измерение сыграло с разработчиками злую шутку. Скучнейшая ***Worms Forts: Under Siege*** не исправила, а только усугубила положение. ***Mayhem*** же, по нашему мнению, – это возвращение к истокам (*жаль только, что без возвращения в 2D* – прим. ред). Обо всех нововведениях ты уже успел узнать из рецензии в прошлом номере. Сейчас мы разберем по косточкам версию от **«Буки»**.

Все мои опасения по поводу локализации ***Worms 4: Mayhem*** были связаны с озвучкой червей. Уж очень хотелось послушать, как кольчатые своими смешными голосами начнут верещать на русском языке. Но нелепые фразы и забавные шутки не перевели. Впрочем, в этом есть свои плюсы. Ты имеешь возможность насладиться превосходной оригинальной озвучкой. На экран в виде субтитров выводятся веселые комментарии к происходящему на поле боя. По качеству перевода и подобранным шрифтам никаких претензий нет. Превосходно был адаптирован и интерфейс. Шрифты и здесь подобраны симпатичные – оформление не подкачало. Но главное достоинство лицензионной версии от «Буки» – доступ к интернет серверам. Настоящее веселье начинается только там! Теперь о плохом. Англоязычные патчи, к сожалению, несовместимы с отечественной версией. Есть у локализации и еще один глюк – ты не сможешь сменить разрешение экрана с «800 на 600» на какое-либо другое. «Бука» уже работает над патчем, который исправит проблемы.

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №24	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	7,0



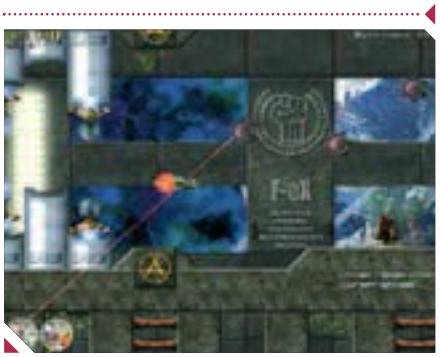
JETS'N'GUNS



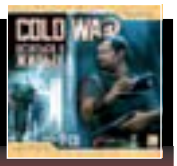
ЖАНР	Scroll-shooter
РАЗРАБОТЧИК	Rake in Grass
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один CD
URL	jng.rakeingrass.com games.1c.ru/jetsnguns/

Хороший скролл-шутер в наше время большая редкость. Создатели игр, похожих на ***Solaris 104*** и ***Steel Saviour***, уже давно не думают о прибыли и предоставляют народу сделанные на голом энтузиазме проекты даром. Вот и ***Jets'n'Guns***, прежде чем попасть на CD, прошла через этап бесплатного распространения и снискала довольно высокую популярность. **Rake in Grass** взяла хороший пример с **Chronic Logic**. Как и у создателей отличного платформера ***Gish***, у авторов Jets'n'Guns был скромный бюджет. Однако это не помешало Rake in Grass создать великолепную игру. Не стоит пугаться совершенно дикого в наши дни разрешения «640 на 480», не самой приятной глазу спрайтовой графики и размытых иконок интерфейса. По словам разработчиков, это дань стилю. В Rake in Grass считают, что они сделали ретро-проект в лучших традициях мастодонтов жанра. Jets'n'Guns – это много стрельбы, взрывов, постоянное движение, динамика – одним словом, драйв. Не обошлось и без какого-то сумасбродного сюжета, вобравшего в себя кучу книжных и киношных штампов на тему фантастики. В Jets'n'Guns есть богатейшие возможности апгрейда и тюнинга космической посудины. Постарались и отечественные локализаторы в лице фирмы **«1С»**. Интерфейс, брифинги, надписи на космических кораблях, плитах, платформах уровней были переведены превосходно. Не подкачало и оформление: игра выглядит так, будто русский – ее родной язык. Нечем заняться долгими зимними вечерами? Jets'n'Gun решит эту проблему!

ЗВУК	n/a
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	8,0



COLD WAR. ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

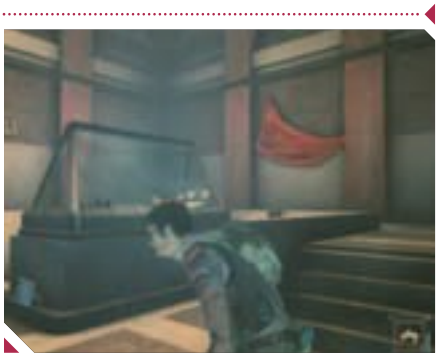


ЖАНР	Stealth Action
РАЗРАБОТЧИК	Mindware Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
URL	www.coldwar-game.com www.akella.com/ru/games/coldwar/

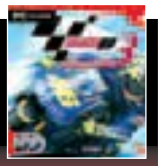
Иностранные разработчики компьютерных игр не часто предлагают нам прогуляться по виртуальному Кремлю, посетить Мавзолей или оказаться в центральном управлении КГБ на Лубянке. Но ребята из **Mindware Studios**, как истинные поклонники русской зимы, медведей, Ленина и всего советского, не могли обойти вниманием нашу вечно заваленную снегом страну. В рецензии, которую ты, скорее всего, уже прочитал, **Роман Епишин** рассказал о слабых и сильных сторонах проекта Mindware Studios. Очередь за мной – теперь ты узнаешь, насколько хороша локализация.

Локализаторы из компании **«Акелла»** поработали и над текстами, и над интерфейсом, и над озвучкой. Начну как раз с последнего. К сожалению, мне не удалось поиграть в оригинальную версию ***Cold War***, и поведать, насколько наши актеры превзошли зарубежных, не удастся. Но, скажи на милость, кому еще, как не нам, проще всего передать в диалогах персонажей колорит советской эпохи? Классно переозвучены сцены роликов кампании. Хорош и русский голос Мэттью Картера. Большинство диалогов сопровождают субтитры. Хотя необходимости в них особой и нет. Полностью адаптирован интерфейс: на экране инвентаря, сборки предметов не осталось ни одного английского слова. «Cold War. Остаться в живых» – это полный и качественный перевод неплохого стелс-экшна. Если все Splinter Cell'ы пройдены, смело покупай!

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	9,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №25	7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	8,0



MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3



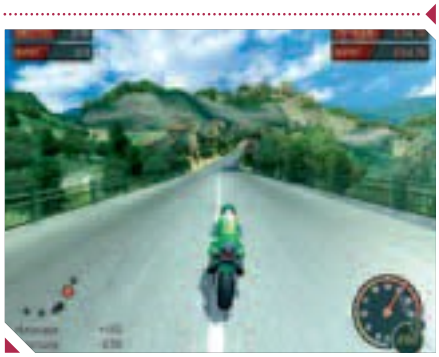
ЖАНР	Simulator
РАЗРАБОТЧИК	Climax Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Два CD
URL	www.motogp3.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=191

Разработчики не балуют поклонников мотоспорта играми на их излюбленную тему. За всех уже сколько лет отдувается **Climax Entertainment**. И делает свою работу так, что и придраться не к чему! ***Moto GP 3*** – лучший из вышедших мотосимуляторов в этом году. К приятной графике, проработанной физической модели и неплохой анимации в Moto GP 3 прилагаются официальные трассы чемпионата Гран-при, существующие мотоциклы и реальные гонщики. А на закуску Climax приготовила нам Экстрим режим. Здесь в трех классах – Экстрим 600, Экстрим 1000 и Экстрим 1200 – можно с ветерком погонять по улицам Праги, ночного Токио, испанскому побережью Каталонии, итальянскому серпантину и другим замечательным местам. Не стоит отказывать себе в таком удовольствии.

Вовремя подсуетились и наши локализаторы. В минувшем месяце на отечественный рынок с небольшим опозданием по сравнению с мировым релизом игры вышла переведенная версия Moto GP 3 (на диске ты также найдешь демку ***Juiced***).

Как и обычно, всю работу по адаптации **«Бука»** выполнила на ура. Менюшки и обучающие тексты переведены качественно. Не остались незамеченными имена пилотов и элементы интерфейса. Отдельно стоит отметить озвучку туториала. В премудрости управления непокорным мотоциклом вводит приятный мужской голос, четко и членораздельно проговаривающий текст. Впрочем, местами паузы между предложениями кажутся немного затянутыми. Но это мелочи.

ЗВУК	7,0
ИНТЕРФЕЙС	9,0
СТИЛЬ	9,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №23	8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №25	9,0



РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
10 врагов Америки	America's 10 Most Wanted: War on Terror	Новый Диск	Black Ops Entertainment	Новый Диск	Action	n/a
Act of War. Шок и трепет	Act of War: Direct Action	GFI/Руссобит-М	Eugen Systems	МиСТ ленд – ЮГ	Real-Time Strategy	8.5
Age of Empires. Золотая коллекция	Age of Empires, Age of Empires: The Rise of Rome	Новый Диск	Ensemble studios	Новый Диск	Real-Time Strategy	n/a
Brothers In Arms: Earned In Blood	Brothers In Arms: Earned In Blood	Бука	Gearbox Software	Бука	First-Person Shooter	8.5
Hard Truck Tycoon	Hard Truck Tycoon	Бука	G5 Software	n/a	Management	n/a
Psi-Ops: Врата Разума	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Новый Диск	Midway Games	Boolat Game Development Company	Action	9.0
UFO: Возмездие	UFO: Aftershock	1C	ALTAR Interactive	1C	Real-Time Strategy	7.5
Xenus. Точка Кипения (Специальное издание)	Xenus. Точка Кипения	Руссобит-М	Deep Shadows	Руссобит-М	First-Person Shooter	n/a
Альфа: Антитеррор. Мужская работа	Альфа: Антитеррор. Мужская работа	GFI	МиСТленд-ЮГ	n/a	Strategy	n/a
Армейский форсаж	Army Racer	Руссобит-М/Play Ten Interactive	576 Media	Руссобит-М/Play Ten Interactive	Racing	n/a
Братки	Братки	GFI	Vz.lab	n/a	Strategy	n/a
Звездное наследие-1. «Черная кобра»	Звездное наследие-1. «Черная кобра»	1C	Step Creative Group	n/a	Adventure	n/a
Картлэнд	Coronel Indoor Kartracing	Новый Диск	Engine Software	Новый Диск	Racing	n/a
Кофе-брейк. Перцы в офисе	Coffee Break	Play Ten Interactive	ABELL Entertainment	Play Ten Interactive	Management	n/a
Мировой баскетбол	World Basketball Manager	Новый Диск	Metal Fin	Новый Диск	Sport	n/a
Остров Сокровищ	Остров Сокровищ	1C	Action Forms	n/a	Adventure	n/a
Петька-6: Новая реальность	Петька-6: Новая реальность	Бука	Сатурн-плюс	n/a	Adventure	n/a
Скорая Помощь: В борьбе за жизнь	ER	Руссобит-М/GFI	Legacy Interactive	Руссобит-М/GFI	Management	5.0
Т32: Стремительный рейд	Т32: Стремительный рейд	IDDK Games	Crazy House	n/a	Simulator	n/a
Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту	Трое из Простоквашино: Путешествие на плоту	Акелла	Electronic Paradise	n/a	Adventure	n/a
Утопия Сити	Утопия Сити	Руссобит-М/Play Ten Interactive	Parallax Arts Studio	n/a	FPS	n/a
Холодное небо Заполярья (адд-он)	Перл-Харбор	1C	Ian Boys	1C	Simulator	n/a
Цыпленок Цыпа	Disney's Chicken Little	Новый Диск	Buena Vista Games	snowball.ru	Adventure	n/a
Штырлитц: Открытие Америки	Штырлитц: Открытие Америки	1C	А.Ефремов	n/a	Adventure	n/a
Жмурки	Жмурки	1C	Gaijin Entertainment	n/a	Action	n/a

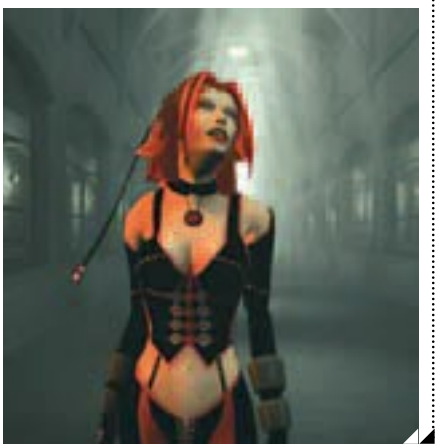
ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

BloodRayne 2 неоднозначно оценили в прессе. Однако нам игра понравилась. Очаровательная Рэйн (Rayne) вольготно разместилась на обложке сентябрьского номера и слушала хвалебные речи, посылаемые в ее адрес **Ильей Зибиревым**. Тебе интересна тема вампиров? Неравнодушен к Рэйн? Любишь пошинковать врагов в капусту на досуге? Ждать осталось не долго – выход локализации творения **Terminal Reality** не за горами. Отечественная версия хита поступит в продажу совсем скоро.

BLOODRAYNE 2

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Terminal Reality
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 4 CD/Один DVD	
URL	www.bloodrayne2.com
	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=197



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	F.E.A.R. (Director's Cut)	Софт Клаб
2.	Black & White 2	Софт Клаб
3.	Sims 2: Nightlife	Софт Клаб
4.	FIFA 06.	Софт Клаб
5.	Guild Wars	Бука
6.	World of Warcraft	Софт Клаб
7.	The Fall. Последние дни мира (The Fall. Last Days of Gaia)	Руссобит-М
8.	Battlefield 2	Софт Клаб
9.	Sims 2: University	Софт Клаб
10.	Sim's 2	Софт Клаб
JEWEL-BOX		
11.	Worms 4. Mayhem (1DVD)	Бука
2.	Мадагаскар (Madagascar)	1C
3.	Worms 4. Maygem (3CD)	Бука
4.	Вивисектор. Зверь внутри	1C
5.	Doom 3	1C
6.	Братки	GFI
7.	Barbie. Показ мод (Barbie Fashion Show)	1C
8.	The Fall. Последние дни мира (The Fall. Last Days of Gaia)	Руссобит-М
9.	Губка Боб квадратные штаны (SpongeBob SquarePants The Movie)	Руссобит-М/GFI
10.	Холодное небо Заполярья	1C

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
80 Days (Вокруг света за 80 дней)	Бука	Adventure	I квартал 2006
8th Wonder of the World (Восьмой Элемент)	Новый Диск	Management	декабрь 2005
Act of War: Direct Action			
(Act of War: шок и трепет)	Руссобит-М/GFI	Strategy	Декабрь 2005
Advent Rising	Бука	Action	I квартал 2006
Age of Empires III	1С	Strategy	2006
Alpine Jumpimg Ski (RTL Skijumping)	Руссобит-М/GFI	Sports	I квартал 2006
Armies of Exigo.			
Хроники великой войны	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2005
Bad Day L.A.	Акелла	Action	I квартал 2006
Battlefield 2 Special Forces	Софт-Клаб	Shooter	Декабрь 2005
BloodRayne 2	Бука	Action	Декабрь 2005
Conspiracy: Weapons			
of mass destruction	Руссобит-М/GFI	Action	Декабрь 2005
Counter-Strike: Source	Бука	Shooter	22 декабря 2005
Crazy Frog Racer	Новый Диск	Racing	Декабрь 2005
Dungeon Lords	1С	Action	декабрь 2005
Dungeon Siege II	1С	RPG	IV квартал 2005
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	I квартал 2006
Evil Dead: Regeneration	Бука	Action	I квартал 2006
Football manager 2005	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
Half-Life 2: Лучшая игра года.			
Коллекционное издание	Бука	Shooter	22 декабря 2005
Holiday World			
(Курортный магнат)	Play Ten/Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
Icewind Dale	1С	RPG	декабрь 2005
Mashed (Mashed: Двойная загрузка)	Бука	Racing	Декабрь 2005
Metal Combat: Восстание машин	Новый Диск	Action	I квартал 2006
Mythic Blades (Меч Судьбы)	1С	Fighting	декабрь 2005
Nancy Drew: Last Train to			
Blue Moon Canyon	Новый Диск	Adventure	I квартал 2006
Panzer Elite Action	Руссобит-М/GFI	Action	I квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Onimusha: Путь Самурая	Акелла	Action	декабрь 2005
Peter Jackson's King Kong	Бука	Action	декабрь 2005
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Руссобит-М/GFI	Action	I квартал 2006
Prime Time (TV Tycoon)	Руссобит-М/GFI	Simulation	I квартал 2006
Psychonauts	Бука	Action	I квартал 2006
Psi-Ops: Врата разума			
(русская версия)	Новый Диск	Action	IV квартал 2005
Rising Kingdoms			
(Королевства: Восхождение к власти)	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2005
Rome: Total War – Barbarian Invasion	1С	Strategy	IV квартал 2005
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
Scarface	Софт-Клаб	Action	2006
Scratches (Призраки)	Play Ten/Руссобит-М	Adventure	Январь 2006
Serious Sam 2	1С	Shooter	IV квартал 2005
Stubbs the Zombie	Бука	Action	Январь 2006
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	Декабрь 2005
Sudeki (русская версия)	Новый Диск	RPG	IV квартал 2005
The Bard's Tale	1С	RPG	IV квартал 2005
The Movies	1С	Simulation	IV квартал 2005
Warhammer 40 000:			
Dawn of War. Winter Assault	Руссобит-М	Strategy	I квартал 2006
X3: Reunion (X3: Воссоединение)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2005
Антология Counter-Strike 1	Бука	Shooter	22 декабря 2005
Антология Half-Life 1	Бука	Shooter	22 декабря 2005

COOLER MASTER

Cooler Master: технология эволюции



Hyper 6+

Максимум охлаждения при минимуме шума для Intel Prescott LGA775, Pentium 4, Pentium D, AMD K8 и K7



Hyper 48

Супер-тихий и эффективный кулер с медным радиатором и теплоотводными трубками для Intel Prescott LGA 775, Intel Pentium 4 и AMD K8



Cool Drive 6

Система охлаждения жесткого диска + панель управления вентилятором



Vortex TX

Кулер нового поколения серии Vortex. Еще больший воздушный поток и статическое давление; еще более тихая работа. Бесшумный и эффективный кулер с медным радиатором и регулируемой скоростью для Intel Pentium 4 и AMD K8

Товар сертфицирован

ПИРИТ — официальный дистрибутор Cooler Master в России

Компьютерный салон ПИРИТ:
(495) 785-55-54

ПИРИТ-Дистрибуция (опт. поставки): (495) 97-43210

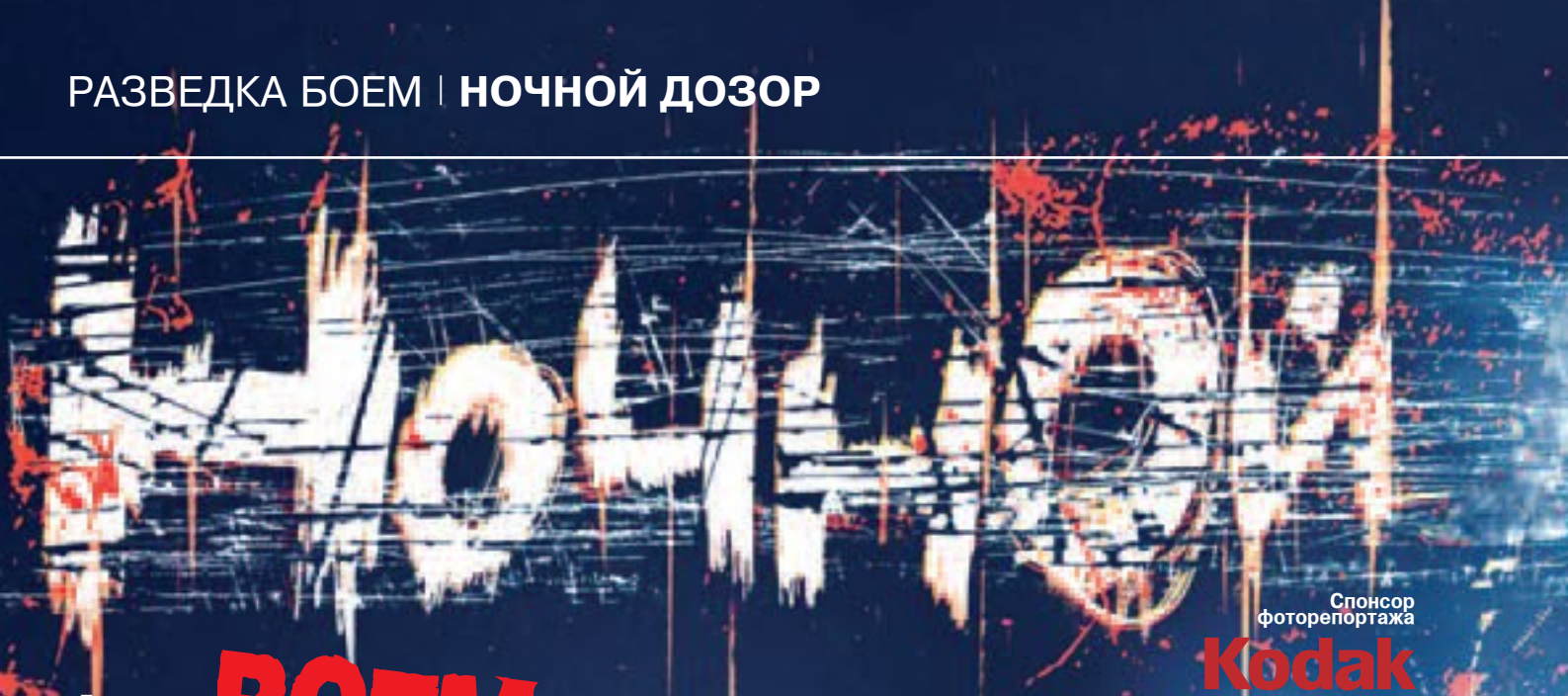
ПИРИТ Санкт-Петербург (опт. поставки): (812) 712-65-02

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, АБ-Групп — 745-51-75, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34 доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Радиокомплект — 953-81-78, ШЕДРИН — 784-72-34, Эммирал — 8-499-740-78-02, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, NT Computer — 970-19-30, Sunrise Pro — 542-80-70, ULTRA Computers — 775-75-66, USN Computers — 775-82-02; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Диджитек — 377-74-07, Уральский завод вычислительной техники — 365-94-11; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть
POLARIS и Техмаркет Компьютерс: (495) 755-55-57

ПИРИТ

www.pirit.ru
www.ddp.ru



Спонсор фоторепортажа
Kodak

ВСЕМ ВОЙТИ В СУМРАК!

Текст: Даниил Леви

К вечеру 26-ого ноября в Москве наконец-то пошел настоящий «зимний» снег. Крупные хлопья покрыли улицы белой пеной, заставив дворников выругаться в предвкушении утреней зачистки, а москвичей – вспомнить о прошлогодней обуви, испорченной реагентами... Казалось бы, заурядный факт, о котором считают за честь сообщить ведущие всех выпусков новостей. Закавыка в том, что в тот же день состоялась вечеринка, посвященная недавно вышедшей игре *«Ночной Дозор»*, которая, между прочим, снискала популярность у отечественных геймеров. Ты, наверное, сочтешь меня идиотом, но какая-то связь тут точно есть...

СРАЖЕНИЕ У ВХОДА

Ближе к 22:00 – заявленному времени начала празднества – у дверей обновившегося развлекательного комплекса «Ролл Холл» столпился разномастный люд: студенты, ученики школ, офисные клерки, инженеры, программисты, учителя и доктора (я в это свято верю!). Все, как стало ясно потом, ждали чуда. Пытаясь согреться, они прыгали с ноги на ногу, потирали руки и так громко стучали зубами, что было слышно у выхода из соседней станции метро. Поглядывая на стоящий рядом с входом фирменный грузовик «Горсвета» гости представляли, как, наверняка, тепло и уютно в кабине его водителю. Но два охранника с каменными выражениями на лицах, не зная сострадания, раньше десяти никого не пустили. Я же,



«Сколько я зарезал, сколько перерезал...».



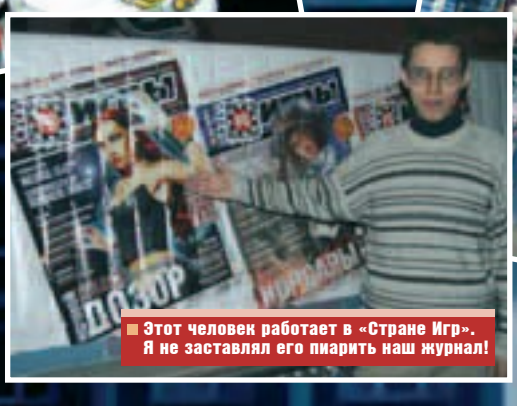




На чудо-аппаратах Kodak можно было распечатать фото бесплатно.



Чтобы сфотографироваться с Катей, приходилось даже отстоять небольшую очередь.



Этот человек работает в «Стране Игр». Я не заставлял его пиарить наш журнал!


На сцене главный гость вечеринки – Жанна Фриске.

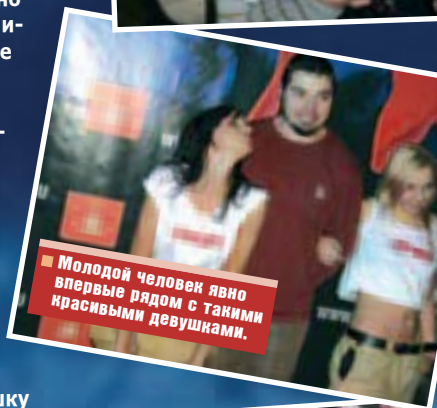
придя на полчаса раньше (да, такой вот пунктуальный), заметил стоящего неподалеку от входа Сашу Трифонова – своего коллегу из «Страны Игр». Решив воспользоваться служебным положением (gameland наряду с компаниями Nival Interactive и «Новый Диск» являлись организаторами этого празднества) мы бодрым шагом, словно Петька и Василий Иванович на белых, двинулись на охранников. В списке избранных, которых пропускали без очереди, нас, естественно, не оказалось. Но битва только началась! В мгновение изучив диспозицию, я невзначай заметил: «Вот мы сейчас замерзнем и все... Плохо о «Ролл Холле» напишем». Охранники переглянулись, в секунду сменились лицом, дружественно развели руки и пропели: «Ну что ж вы раньше не сказали? Добро пожаловать!». Очередь же так и осталась ждать чуда.

А ВНУТРИ!

А внутри средних лет мужчина, одетый по последней моде мясников, размахивал топором и кричал: «Кому говядинки свежей?! Свининки кому?!». На столе перед ним распласталась чья-то нога, которой суждено было через несколько минут из единого целого превратиться в мелкие кусочки мяса. Мимо пробежала девушка в черной робе, на мгновение остановилась, схватила со стола поднос и повернулась ко мне: «Кровушки не желаете?». Освежившись прохладным вишневым соком, я побрел к кассам. Неподалеку от них на стене висел трехметровый плакат игры *«Ночной Дозор»*. Вроде бы, ничего сверхъестественного. Вот только рядом с тигром было пусто – не хватало Екатерины Галговской, модели, украшающей обложки jewel'ов и dvd-box'ов «Дозора». Повернувшись направо, я на секунду оторопел – Катя, будто сойдя с плаката, стояла рядом. Тут же с танцпола донесся голос ведущего: «Сегодня у вас, благодаря компании Kodak, есть уникальная возможность сфотографироваться с Екатериной Галговской и бесплатно распечатать снимок на аппарате Kodak Picture Makers». Уникальной возможностью, к моему удивлению, гости воспользоваться не торопились. Катя, стоя в сторонке, вертела в руках телефон, что-то напевая под нос. Минут через десять девушку пригласили на главную сцену, где она, наконец, стала участницей импровизированной фотосессии. Удивительно, но факт: молодые люди, десять минут назад стеснявшиеся подойди к Кате, выстроились в


«Дядя, дадите мне футболку от Gigabyte?»


«Спасибо большое!»


Молодой человек явно впервые рядом с такими красивыми девушками.


Наушники Bayerdinamic оценили и Beatles и ди-джеи вечеринки.




Жанна развлекала гостей всю ночь.


Это ребята из «Горсвета». Со словами «Свежая кровь...» они встречали гостей у входа.

Счастливый обладатель компьютера Depo Ego.

длинную очередь желающих получить памятный снимок. Сменяя на посту юную модель, на сцену взобрался известный всем гостям наших праздников ведущий Влад. В свойственной ему эмоциональной манере он разыграл среди посетителей призы от издательского дома (game)land. Юные и не очень тусовщики повеселели и продолжили ждать чудо.

Дабы скрасить это ожидание, на фоне баннера генерального спонсора, компании Gigabyte Technology, появились члены команды КВН «Мегаполис»: Наталья Андреевна и Максим. Упомянув обо всех спонсорах, они пару раз пошутили и принялись разыгрывать спонсорские подарки. Самые смелые и умелые участники конкурсов получили модную одежду марки Termit, а наиболее талантливые певцы – призы от компании Beyerdynamic, продукцией которой, между прочим, пользовались музыканты самой Beatles.

И ТУТ!

И тут, наконец, пришло чудо. Назвавшись Жанной Фриске, а по совместительству Алисой, оно улыбнулось, с минуту покрутило бедрами, а когда устало, исполнило публике какую-то из своих новых песен. На самом деле, появлению Фриске все очень обрадовались: гости заметно повеселели, запрыгали по танцполу, телевизионщики забегали вокруг сцены, выбирая наиболее удачный ракурс, а организаторы нервно кусали губу (тоже, видимо, повеселели), надеясь, что все пройдет без сучка и задоринки. Те, кому творчество Жанны безразлично, коротали время на игровых автоматах, коих в Ролл Холле превеликое множество.

Самые сообразительные, тем временем, толпились у плаката компании DEPO Computers. Ведь там можно было сфотографироваться с сексуальными девушками или мускулистыми парнями, одетыми в спецовки «Горсвета». Помимо снимка на память, каждый, зашедший на огонек, получал возможность участвовать в викторине, главным призом которой стал игровой компьютер DEPO Ego. В середине вечеринки организаторы предложили шести счастливчикам побороться за право обладания этой мощной «машиной». Для этого соискателей запустили в наполненный кровью (на сей раз сок был томатным) бассейн, откуда им предстояло без помощи рук достать как можно больше резиновых игрушек. Бедные посетители «Ролл Холла», пришедшие, между прочим, отдохнуть, толкались в борьбе за ненастоящих уточек и прочую «живность», падали, захлебываясь красной жидкостью... Но, думаю, победитель остался доволен. Ведь домой он увез отличный компьютер, который «потянет» не только «Ночной Дозор», но и *Quake 4* с *F.E.A.R.* вместе взятые.


Всю одежду от Termit, которую участники конкурса успели надеть на себя, они унесли домой.

А ПОТОМ

А потом была дискотека: громкая, веселая и продолжительная – как и на всех нормальных вечеринках. Приятно, что праздник посетили наши любимые читатели – фанаты «РС ИГР» и «Страны Игр». Именно в этих изданиях мы публиковали бесплатные пригласительные купоны. Надеемся, в будущем подобных вечеринок будет больше. Мы только «за»! Но главное, чтобы «за» был и ты, дорогой читатель.

Выиграй 15 000 рублей!!!

Угадай, кто из 27 претенденток станет обладательницей титула "Мисс Gameland Award" и получи 15 000 рублей!!!

Отправь sms с кодом участницы (miss1, miss2...), которая по-твоему победит, на короткий номер 3080.

GAMELAND AWARD

(game)land

Русс Бит-М

www.russbit-m.ru

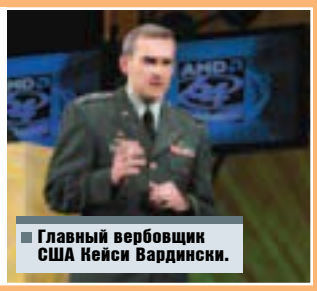


Имя победительницы будет объявлено на церемонии Gameland Award в начале марта 2006 года, и если именно ты пришлешь больше всего sms с ее кодом, приз в 15 000 рублей - ТВОЙ!!!

Стоимость sms - $0,28 (без НДС)

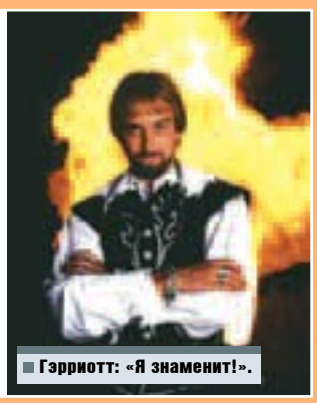
Подробности на сайте www.gamelandaward.ru

Текст: Иван Гусев



Главный вербовщик США Кейси Вардински.

На конференции **Serious Games Summit** особое внимание привлекло выступление полковника **Кейси Вардински** (Casey Wardynski). Человек, стоящий за онлайновой армейской агиткой ***America's Army***, признал, что поддержание игры в форме обходится государству в 2.5 миллиона долларов в год. У онлайнового шутера свыше шести миллионов активных пользователей, и от 20 до 40 процентов новобранцев армии США хотя бы раз играли в America's Army. Так что с поставленными задачами проект справляется. В феврале 2006 года начнется разработка новой версии игры, использующей движок **Unreal Engine 3**.



Гэрриотт: «Я знаменит!».

Ричард Гэрриотт (Richard Garriott) попал в **Зал славы Академии Интерактивных Искусств и Наук** (AIAS). К лику «святых» его причислили за ролевую серию ***Ultima*** и одну из первых коммерческих онлайновых ролевок ***Ultima Online***. Гэрриотт, так же известный, как Лорд Бритиш, попал в хорошую компанию. В Зале славы, помимо его, еще восемь знаковых гейм-дизайнеров, включая **Питера Молине** (Peter Molyneux), **Уилла Райта** (Will Wright) и **Сида Мейера** (Sid Meier).
Сейчас Ричард Гэрриотт работает над фантастическим многопользовательским проектом ***Tabula Rasa***.

STAR WARS GALAXIES: НОВАЯ НАДЕЖДА



Недовольным переменами в SWG вернут деньги.

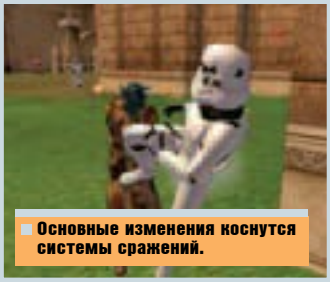


Хочешь такой звездолет? Покупай Starter Kit!

LucasArts и **Sony Online Entertainment** намеренны вернуть ***Star Wars Galaxies*** былую популярность. Несмотря на то что с 2003 года, учитывая адд-оны, было продано более полутора миллионов экземпляров игры, число подписчиков SWG снижается пугающими темпами. В связи с этим виртуальный мир ожидают перемены. О них объявил продюсер игры **Хулио Торрес** (Julio Torres) из LucasArts:

– *Многочисленные отклики свидетельствуют о том, что Star Wars Galaxies не дает геймерам ощущения того, что они – действующие лица героического эпоса. И приключений мало, и экшен какой-то медленный – совсем не такой, как в кино. Поэтому многие фэны «Звездных войн» не задержались в нашей MMORPG.*

В первую очередь LucasArts решила исправить систему сражений. Схватки станут более быстрыми, напряженными и эффектно выглядящими. Интерфейс упростят, а также изменят систему развития персонажей. Поскольку разработчики буквально «режут по живому», в LucasArts допускают, что не всем придутся по вкусу перемены. Тем, кто купил адд-он ***Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan***, но не согласен со сменой курса MMORPG, готовы вернуть деньги, уплаченные за коробку с дополнением.



Основные изменения коснутся системы сражений.

В продажу уже поступил ***Star Wars Galaxies: The Starter Kit***, куда вошли сама игра, адд-он ***Jump to Lightspeed*** и куча нового контента. Новичков заманивают возможностью сразу же заполучить в свое владение боевой звездолет X-Wing или TIE Fighter. И все это за смешные $19.95. Присоединяйся!

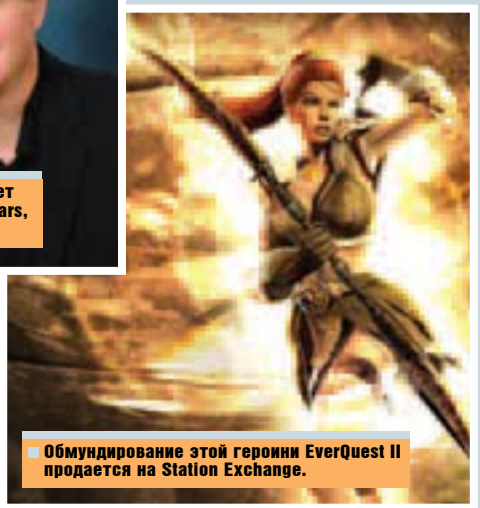
SOE ОБЕЩАЕТ БЕСПЛАТНЫЙ СЫР

Сегодня разработка онлайновой ролевой игры AAA-класса обходится примерно в 30 миллионов долларов. Создание же бесплатной онлайновой игры многим кажется полным безумием. Тем не менее, разработкой именно такой MMORPG занялась **Sony Online Entertainment**. Президент компании **Джон Смедли** (John Smedley) объявил о намерении отказаться от взимания ежемесячной платы с игроков. Речь идет не об уже запущенных проектах SOE, а лишь о новой, еще не анонсированной MMORPG. Смедли надеется завлечь в онлайн сотни тысяч геймеров, которых отпугивает подписка. Деньги, вложенные в разработку и поддержку проекта, SOE собирается отбить, продавая клиент игры и предлагая дополнительные услуги. Хочешь крутой меч – плати. Желаешь получить новый навык – раскошелься.
Замысел по созданию MMORPG без ежемесячной платы возник у директората SOE после запуска интернет-сервиса **Station Exchange**, где за реальные деньги продаются виртуальные предметы.



Смедли обещает аналог Guild Wars, только круче.

– *Дело стоящее!* – уверяет Смедли. – *Station Exchange похож на денежный ручеек, и этот ручей становится все больше и больше.*
Запуск «бесплатной» MMORPG намечен на осень 2006 года.



Обмундирование этой героини EverQuest II продается на Station Exchange.

НА КОНУ СНОВА МИЛЛИОН



R.O.S.E. Online радует глаз приятной графикой. А что внутри?



Лучшие из лучших поборются за миллион.

Амбициозная британская компания **GamesRouter**, издающая в Европе корейские онлайновые игры (например, ***Legends of Mir***), намерена в ближайшем будущем стать повелителем онлайнового рынка Старого Света. Свои надежды GamesRouter связывает с ***R.O.S.E. Online***, симпатичной MMORPG в аниме-стиле, действие которой происходит на семи непохожих друг на друга планетах. Европейский издатель объявил о конкурсе, напоминающем тот, что ты видел в фильме «Чарли и шоколадная фабрика». С января по ноябрь подписчики R.O.S.E. Online смогут найти в виртуальной реальности бронзовые, серебряные и золотые билеты. Купоны будут вываливаться из поверженных монстров. Бронза меняется на игровое время, уникальное оружие и «шмотье». Обладателям серебряных билетов вручат MP3-плееры и другие электронные гэджеты. Ну а золотые купоны – это пропуски на «шоколадную фабрику». Пятьдесят счастливчиков доставят в секретное место, где они примут участие в турнире с главным призом в миллион евро.



Покупатели Advent Rising так и не дождались «миллионного» турнира.

В 2005 году две компании уже объявляли чемпионаты с призом в миллион – правда, не евро, а долларов. **Planetwide** таким образом привлекала внимание к онлайновой ролевой игре ***RYL: Path of the Emperor***, а **Majesco** разрекламировала консольный экшен ***Advent Rising***. Обе игры оказались провальными, и издатели отменили турниры, сославшись на якобы возникшие технические проблемы. Вполне возможно, что и GamesRouter придется придумывать отмазку.

«ВАВИЛОН 5» РВЕТСЯ В ОНЛАЙН



С помощью редактора персонажей можно сделать даже доктора Зло.

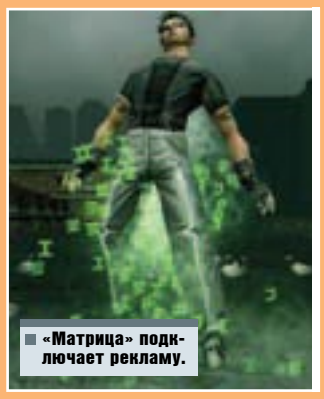
У фантастического телесериала **«Вавилон 5»** полным-полно поклонников во всем мире, включая Россию. Фэны заждались компьютерной игры «по мотивам». Но, кажется, их терпение будет вознаграждено. Нет, компания **Sierra** не намерена воскрешать закрытый несколько лет назад проект. Речь идет о полноценной онлайновой ролевой игре. По крайне мере, на MMORPG намекает создатель сериала **Майкл Стражински** (Michael Straczynski).

– *Ежегодно кинокомпания **Warner Bros.** поднимает шум вокруг игры Babylon 5*, – сказал Стражински в недавнем интервью. – *Нынешний год не стал исключением. Что ж, посмотрим, двинется ли дело дальше разговоров. Вселенная моего сериала идеально подходит для игры, особенно онлайновой.*



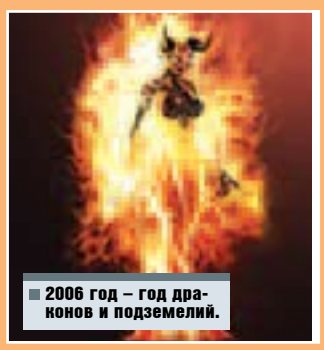
Babylon 5 справедливо считается одним из лучших фантастических сериалов.

Впрочем, вряд ли «братцы Уорнеры» сейчас рискнут делать MMORPG. Они попытались выйти на онлайновый рынок с ***The Matrix Online*** и потерпели полное фиаско. После того как неудачный проект за копейки сбагрили **Sony Online Entertainment**, Warner Bros. уволила большинство разработчиков, специализирующихся на MMORPG.



«Матрица» подключает рекламу.

Как покойнику не помогут никакие припарки, так и ***The Matrix Online***, похоже, уже ничто не спасет. Однако компания **Sony Online Entertainment** не оставляет попытки сделать проект рентабельным. После установки 38-го по счету обновления игры, в The Matrix Online заработают рекламные технологии компании **Massive Inc**. В Mega City на щитах, где раньше размещалась лишь вымышленная реклама и брэнды партнеров игры, появится регулярно обновляемая реклама реально существующих продуктов. Sony уверяет: реклама не будет назойливой и не навредит киберпанк-атмосфере.



2006 год – год драконов и подземелий.

Компания **Turbine**, завершающая разработку онлайновой ролевой игры ***Dungeons & Dragons Online: Stormreach***, объявила, что в Европе распространением и поддержкой долгожданной MMORPG будет заниматься британское издательство **Codemasters**. Когда несколько месяцев назад англичане заявили о переориентации на онлайн, скептики злорадно ухмылялись. Однако сейчас стало ясно, что Codemasters хочет подмять под себя европейский онлайновый рынок.

В Америке Turbine рассчитывает справиться собственными силами. За более подробной информацией проследуй на сайт **www.ddo.com**.

Флэш-игры легко разлюбить. Многим они вообще не нравятся. Прекрасно понимаю тебя, геймера, когда ты со скуки вышел на просторы интернета полчасика поиграть, даже не подозревая, что тебя ждет утомительное путешествие. Попробовал эту флэшку – не понравилась, попробовал вон ту – кошмар! Медленно, но верно ты приближаешься к точке кипения, и когда предел достигнут, с руганью покидаешь Всемирную Паутину, дав зарок больше никогда не тратить трафик на флэш-игры.

Со мной такая ситуация приключилась при подготовке этого выпуска рубрики **«Флэш-рояль»**. Я терпеливо продирался сквозь залежи флэш-трэша и все больше отчаивался. А потом встретил ее – ***Domino Pressure***. И влюбился, и пропал. Так что никогда не торопись с выводами. Читай наш путеводитель – и ты точно не затеряешься в безбрежном море флэш-игр.

текст: **Иван Гусев**

ТОЧКА КИПЕНИЯ

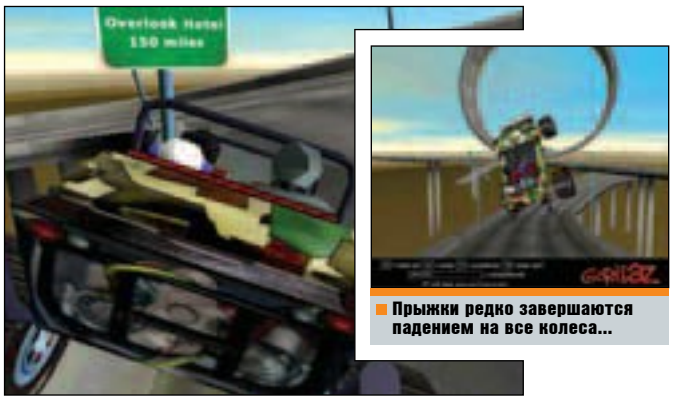
Как отыскать «жемчужину» в залежах флэш-трэша?

FINAL DRIVE

http://www.gorillaz.com/geep/finaldrive.htm

Английские музыкальные группы спешно обзаводятся флэш-играми. Уже сейчас ты можешь поиграть на официальных сайтах **Chemical Brothers**, **Jamiroquai** и **Gorillaz**. В будущем этот список обязательно пополнится. Кстати, о Гориллах. Мультяшные герои любят разъезжать на джипе. В ***Final Drive*** ты садишься за руль того самого внедорожника. По духу игра напоминает ***Trackmania***. Единственный минус – неудобное управление. Кстати, один из указателей на дороге гласит: «До отеля «Оверлук» – 150 миль». Если ты читал «Сияние» **Стивена Кинга** (Stephen King), то знаешь, какая жуть творится в «Оверлуке».

Игра в оффлайне: нет
Размер: 3814 kb
Оценка: 3



Прыжки редко завершаются падением на все колеса...

STAR CHEMISTRY

http://www.pizmogames.com/games/starchemistry/

Star Chemistry – игра для киноэрудитов. Если ты хорошо разбираешься в западном кинематографе, обязательно посети указанную выше ссылку. По периметру расположены портреты голливудских звезд всех мастей. Твоя задача – переставить актеров и актрис так, чтобы соседей связывал хотя бы один совместный фильм. Например, **Брюса Уиллиса** (Bruce Willis) можешь смело поставить рядом с **Джоном Траволтой** (John Travolta) – их объединяет «Криминальное чтиво».

Вердикт: любопытная игра-викторина. Жаль только, в ней задействовано слишком мало актеров.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 964 kb
Оценка: 3



Ежедневно разработчик Star Chemistry добавляет новый пазл.

SECONDS OF MADNESS

http://www.gotoandplay.it/_games/playGame.php?g=9

Игра ***Seconds of Madness*** создана русским веб-дизайнером **Алексом Беденко**. Ему тридцать лет, он живет в Москве и работает программистом в софтварной компании. Флэш-игры – это, надо полагать, его хобби. Что ж, он преуспел на этом поприще. Seconds of Madness проверит скорость твоей реакции. Управление здесь самое простое – стрелки клавиатуры. На предмете, который напоминает скейтборд, ты несешься по трубе и уклоняешься от препятствий, подпрыгиваешь, пригибаешься. Где верх, где низ – забываешь спустя пять секунд после начала игры. Безумие какое-то...

Игра в оффлайне: нет
Размер: 862 kb
Оценка: 4



Так будут развлекаться скейтбордисты спустя 100 лет.

DOMINO PRESSURE

http://www.gamedesign.jp/flash/domino/domino.html

По телевизору часто показывают чудиков, которые тратят месяцы, чтобы выставить в ряд пару миллионов костяшек домино. Потом толкают крайнюю, и доминошки, падая, выстраиваются в любопытную фигуру. Головоломка ***Domino Pressure*** посвящена принципу домино. Твоя цель: быстро оценить ситуацию и заставить костяшки упасть так, чтобы последняя раздавила помидор. Кроме того, упасть должно максимальное количество костяшек, иначе сократится время, отведенное на решение следующего паззла. Осторожно: игра быстро вызывает очень сильное привыкание!

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1537 kb
Оценка: 5



Лучшие игроки штурмуют 110 уровень. Я же дошел лишь до 11.

HONDA GRR GAME

http://multimedia.honda-eu.com/diesel/game/deploy/game.html

Игра ***Honda Grr Game*** посвящена кролику и морковке. Спрашиваешь: при чем здесь Honda? Не знаю. Но, в любом случае, создателям этой флэш-игры – наше пионерское «Спасибо». На первый взгляд, Honda Grr Game – банальная аркада о кролике, который любит морковь и разрушения (за них дается дополнительное время). Каждый уровень выполнен в стилистике ***Psychonauts***. Да и вообще Honda Grr Game настолько психоделична, что поневоле задаешься вопросом: а не за этим ли кроликом прыгнула в нору кэрроловская Алиса? Игра проходится за пять минут, но далеко не с первой попытки.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 4330 kb
Оценка: 5


Кто сказал, что кролики не умеют плавать?

Оставаться в городе больше не было никакого смысла. Так что, набив сумки самым необходимым и выучив все доступные для моего уровня боевые умения, я направился к летной башне, чтобы местный перепончатокрылый аналог маршрутного такси унес меня куда-нибудь подальше. Например, в Crossroads – лагерь Орды в самом центре саванны.

Текст: Алексей Смирнов

WORLD OF WARCRAFT
ЗАПИСКИ ПОЛУСТАЛКЕРА



Заготовка мяса в самом разгаре.

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Практически все задания квестораздатчиков в Xroads можно легко охарактеризовать одной фразой чокнутого охотника из **South Park** – «Надо сократить их численность!» Иногда подобные задания являются «многосерийными»: забил 15 пустынных львов на мясные консервы – молодец, продукт сдай на склад, возьми с полки пирожок и отправляйся потрошить следующую партию особей кошачьего племени. Правда, на этот раз изволь заняться более зубастыми тварями. После двух-трех таких сафари получаешь задание убить самого опасного хищника – вожака стаи. Так и живем: счет отправленных на тот свет страусов, газелей, зебр, койотов, раптеров, упомянутых уже львов и других зверушек все растет и растет, но остановиться-то ты уже не можешь, ведь за каждую прихлопнутую тварь начисляются такие полезные очки опыта... Да и приобретаемые в процессе выполнения квеста шкуры, лапы, когти и прочую бижутерию можно выгодно продать торговцам или использовать самому, ежели ты, например, кожаных дел мастер.


Решил покормить маленького кодо с руки.


Гоблины построили самогонный аппарат прямо посреди саванны.

«...НА КАРТЕ ОБОЗНАЧЕННЫЕ КАК МЭ И ЖО»

Поиск новых приключений не составил особого труда: решив, что я достаточно силен и хорошо подготовлен для серьезных испытаний, я направился к входу в подземелье Wailing Caverns. Стоит отметить, что это известное место, где тусуется практически вся WoW-молодежь *(невольно вспоминается место с очень похожим названием и аналогичным статусом из EverQuest 2 – прим. ред.)* Вход в WC (согласен, забавная аббревиатура) находится у живописного оазиса. В ожидании напарников для совместной зачистки подземелья, отважный приключенец может полюбоваться буйством красок окружающей природы, насладиться пением птичек или даже поудить рыбу в кристально чистом пруду. Тишину и спокойствие иногда нарушают проходящие мимо вооруженные патрули кентавров, но совместными усилиями и без вреда для здоровья им дружно отвешивают тумаков скучающие герои.

БЕГИ, ФОРЕСТ, БЕГИ!

Мне повезло с партией. Компаньоны-болгары оказались настоящими профи, так что без каких-либо эксцессов мы пробежали WC чуть ли не за полчаса, основательно снизив поголовье обитающих в пещере монстров и прихлопнув всех минибоссов. Не забыли и про главного гада – великана лихо успокоили с первого же захода. В итоге – полностью зачищенное подземелье, отяжелевший от трофеев рюкзак, солидная прибавка очков опыта и четыре выполненных квеста. По-моему, очень даже неплохо! Во-

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

Модификациями интерфейса ***World of Warcraft*** не пользуется разве что самый ленивый игрок. **Blizzard** позволила пользователям самостоятельно (но в разумных пределах) изменять интерфейс игры, и этот жест доброй воли породил плеяду модов. Наверное, самый популярный из них – знаменитый Cosmos. Эта программа является целым набором полезных модификаций – незачем скачивать что-то по отдельности, когда можно получить море полезностей в одном архиве. «Космос» регулярно обновляется, ошибок в нем практически нет. Одним словом, рекомендую!




Золотая дорога уходит в лес.


Пролом трудно заделать, что ли?! А то шмыгают всякие остроухие туда-сюда...


Barrens в жаркий полдень.


Семейная пара охраняет сторожевую вышку.



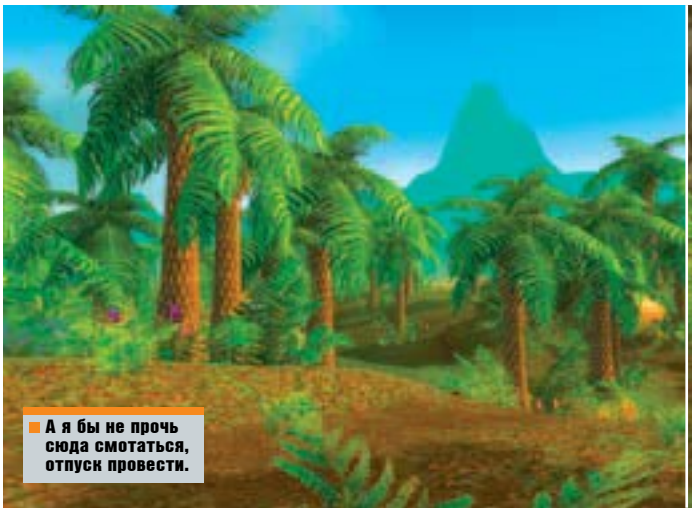
обще, пробежка по подземелью была настолько стремительной, что у меня даже не было времени поглазеть по сторонам. Я только и делал, что мчался со всех ног за лидером, кидался на врагов и прикрывал в случае опасности своим телом наших мага и священника. Кстати, новичку (каким тогда был и я) надо запомнить одно простое правило, которое значительно облегчит жизнь и не допустит конфуза: не надо сразу кидаться на выпавшую BoP-вещь (bind on pick up – становится «именной» при поднятии), ежели она тебе не нужна или если ты не можешь ее использовать. Возможно, кому-то в партии этот предмет требуется намного больше, чем тебе. В противном случае ты рискуешь услышать постыдное слово «n00b» и основательно подпортишь свою репутацию.

СКАЗКИ ВЕНСКОГО ЛЕСА

Справедливо решив, что теперь мне позволительно нюхнуть пороху в contested-зоне, я направился на север, в таинственные леса Ashenvale. Перебросившись парой фраз с начальником ордынских пограничников и выслушав от него напутственные слова, я ступил под своды огромных вековых деревьев и направился вглубь чащи. С первых же секунд красота леса очаровала меня! Возможно, это случилось из-за резкой смены обстановки: только что я был в жаркой саванне, а мгновение спустя оказался в сказочном лесу. В общем, отвисшая нижняя челюсть довольно долго не могла вернуться в прежнее положение – до того момента, пока я случайно не наскочил на притаившегося в кустах гигантского паука. Эта внезапная встреча отрезвила меня. Ashenvale все-таки не ботанический сад, а полное опасностей место, в котором постоянно происходят столкновения Орды и Альянса. Представители первой стороны вырубают деревья, отгораживаются от леса гигантским частоколом из толстых бревен и ставят сторожевые вышки и посты. И правильно делают! Любой ордынец, свернув с дороги в темный враждебный лес, может запросто получить стрелу в бок от спрятавшегося


Орчиха вглядывается вдаль. Может, ждет любимого из дальнего похода?


Crossroads (Xroads).



А я бы не прочь сюда смотаться, отпуск провести.



Группа устремляется в Wailing Caverns.

в тени эльфийского скаута (эльфы, напомню, выступают на стороне Альянса).

ПЕРВАЯ КРОВЬ

К счастью, на одном из блокпостов я встретил двух знакомых шаманов – Sovar'a и Daracul'a. Мы познакомились несколькими днями ранее, выполняя вместе какие-то квесты, и вот теперь судьба вновь свела нас. Объединившись в команду, мы стали грозной силой. Теперь мы могли позволить себе практически любые «шалости»: резали в лесах скаутов, устраивали потасовки стенка на стенку, практиковали «гоп-стоп» на дорогах... В общем, похулиганили всласть! Также отлично срабатывал следующий прием: один из нас нападал на эльфийский домик возле дороги, а остальные прятались за деревьями. Обычно роль приманки выполнял Sovar – его по-тауренски массивное тело было хорошо заметно воинам Альянса даже издалека. Они прибегали на звуки драки с благородным желанием восстановить справедливость и наказать подлых ордынцев, а в итоге выходило как раз наоборот.

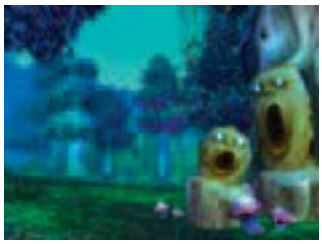
АХТУНГ! ПАРТИЗАНЕН!

Хорошо отпечатались в памяти события нашего партизанского похода через весь лес в Zoram Strand, маленький лагерь Орды на берегу моря. Приходилось пробираться втроем через абсолютно незнакомую территорию, ежесекундно рискуя нарваться на врага... Скрытное проникновение в Zoram Strand являлось целью одного из квестов, и мы ее достигли. Проходя мимо Astranaar, мы не стали рисковать и спустились в речку, проплыв часть опасного пути под водой настолько далеко, насколько позволял запас кислорода. Потом шли по лесу, пристально высматривая затаившегося врага, и все-таки нарвались – на нас вышли трое: маг, воин и охотник. Они, однако, сами обалдели, увидев нас, что сыграло нам на руку – бой закончился, едва начавшись. Что поделаешь, при прочих равных преимущество почти всегда на стороне Орды.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

В конце пути огромные деревья внезапно расступились, и мы вышли на песчаный пляж. Яркий свет огромного оранжевого диска высоко взошедшего светила бил в лицо, соленый ветер игриво щекотал кожу. Где-то вдалеке кричали чайки. Тогда я понял, что мои приключения еще только начинаются...

СЛЕДИ ЗА СОБОЙ...



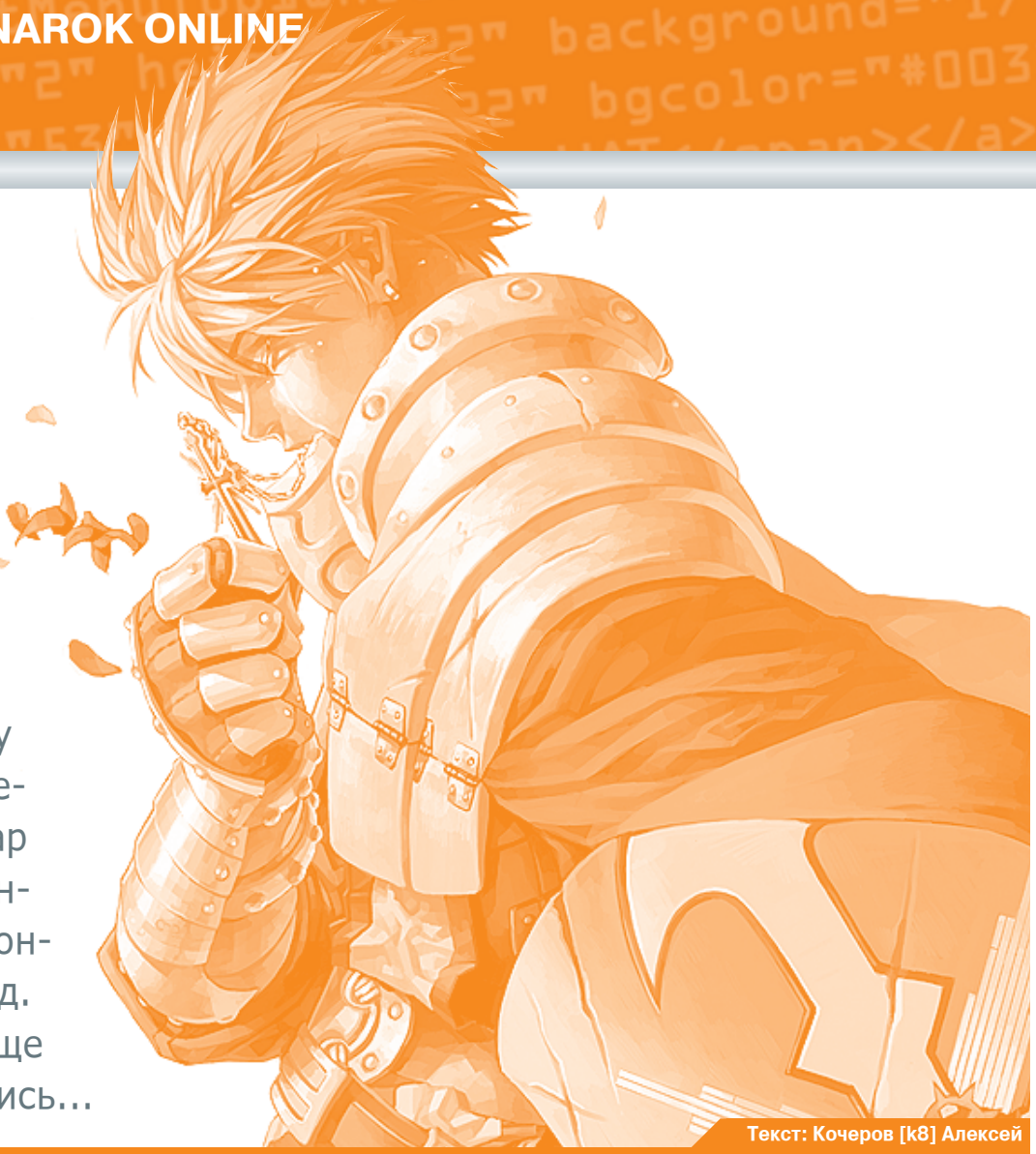
Продолжая тему всевозможных дополнений, хочется заранее предупредить тебя, что выкачивать их следует исключительно с проверенных сайтов. Некоторое время назад сообщество потрясла новость о том, что один из самопальных модов во время игры воровал данные аккаунта пользователя, а несчастные игроки навсегда лишались доступа к игре. Так что будь осторожен.



Мы еще только в предбаннике.



Эти глупцы думают, что их магия круче моего огромного молота...



В прошлый раз мой рассказ закончился на моменте, когда мой герой попал в большой мир, очутившись в горном городке Пайон. Используя карту бесплатной телепортации, аватар добрался в Пронтеру, столицу континента Мидгард. Приключения еще только начинались...

Текст: Кочеров [k8] Алексей

RAGNAROK ONLINE
ПУТЬ ВОИНА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ



Это только с виду они безобидные...

СТОЛИЦА, ГОРОД, ОСТРОВ

Пронтера оказалась большой и шумной столицей. Все в этом городе куда-то спешат, торопятся. Торговцы на главной улице вовсю нахваливают свой товар, а сомнительного вида личности продают редкие предметы с рук по дешевке. Купить здесь можно практически все – были бы деньги. Но в карманах у меня тогда было пусто.

Чтобы исправить положение, надо было поступать в гильдию мечников. Однако здание гильдии предстало предо мной в виде полусгнившего деревянного домика с заколоченными проемами... Как оказалось, мечники переехали в соседний прибрежный городок Излуд.

Через южные ворота Пронтеры я вышел на большую равнину. Еле заметная тропинка, уходящая на восток, в скором времени привела к мосту. Только так я мог попасть на остров, где расположен Излуд. Городишко оказался тихим и спокойным поселением. После шумной Пронтеры это местечко казалось раем. Первый попавшийся на пути охранник показал на карте местоположение здания гильдии. Мужик был так



Два из ларца, одинаковых с лица.



Один рубит, трое смотрят. Мухоморщики.

любезен, что даже рассказал, где в городке можно прикупить всякое барахлишко. В здание гильдии мечников мне, правда, попасть так и не удалось. То, что сказал привратник, звучало как приговор: пока я не достигну десятого профессионального уровня, могу даже не возвращаться. "I'll be back" – подумал я, и ушел тренироваться на кошк... пардон, порингах.

ТРУДНОСТИ ПРОФЕССИИ

Если ты играешь впервые, постарайся не отходить от города, в котором началось твое приключение, дальше, чем на одну-две карты. Иначе рискуешь наткнуться на агрессивного монстра, который моментально расправится с тобой. Как только освоишься, начни «качаться». Для получения первой специализации нужно достичь десятого профуровня, придти в соответствующую гильдию и сдать экзамен. Основная проблема новичков заключается в хронической нехватке денег. Заработать немного зени (местная валюта) можно на продаже выпавшего из монстров добра. Помни, что большинство подобранных фруктов и овощей съедобно – они немножко восстановят твое здоровье. А пустые бутылки или джеллопи (один из множества видов лута, выпадающего из вражин) у некоторых торговцев можно обменять на красное зелье, которое восстанавливает очки жизни.

ВЫ ЕЩЕ БРОДИТЕ? А МЫ УЖЕ РУБИМ!

Прокачавшись до нужного уровня, я заявился к мечникам. На этот раз вопросов

КАРТЫ МОНСТРОВ

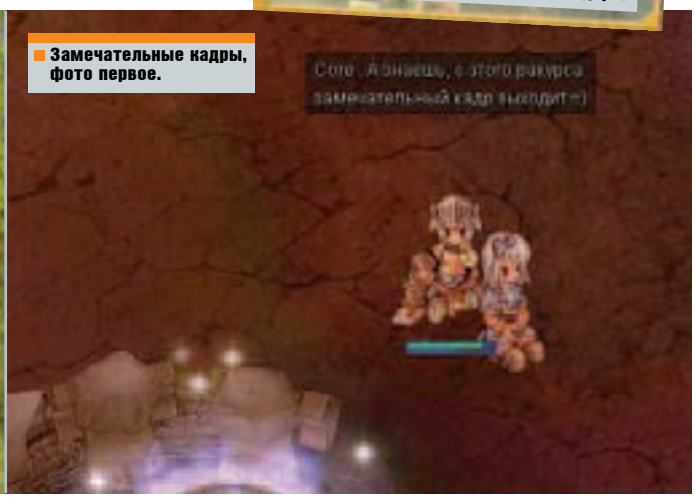
Из большинства монстров в игре с вероятностью 0,01%, могут выпасть карты. Стоят они довольно больших денег; купить их можно у игроков-торговцев. Карты, по своей сути, являются аналогом gem'ов из ***Diablo II*** – добавляют определенную характеристику предмету, в который вставляются. Разумеется, у вещицы должен быть свободный слот. Предположим, у тебя есть меч и карта Зенорка. Ее текст гласит, что при ударе (с вероятностью 4%) монстр получит повреждение ядом; на 10 увеличится сила удара. Помни, что каждая карта совместима лишь с определенным типом экипировки.



Та самая карта зенорка. +4% удар ядом, +10 увеличение силы удара.



Бафомет – один из самых сильных боссов в игре.



Замечательные кадры, фото первое.



Пока бард играет, игроки лечатся ускоренными темпами.



Агрессивные зомби в подземелье Пайона.



у привратника не возникло. Но впереди был еще один экзамен – пройти через лабиринт и выйти к экзаменатору. Успешно выполнив задание, я наконец-то стал мечником! «Пора бы поохотиться на более крупную дичь», – решил я и отправился истреблять кузнечиков. После очередного неудачного рейда в стан гипертрофированных насекомых, ветреная фортуна все же посетила меня. Сижу я у кафры и грызу яблоко... Жалуюсь вслух на низкий уровень, хлипкую броню и плохо заточенный меч. Проходящий мимо рыцарь SnooPee остановился рядышком, послушал причитания и пустил скупую мужскую слезу. Видимо, сам сталкивался с подобными проблемами в начале своей карьеры. Герой пожалел меня, достал из заплечного мешка тугой кошель и отстегнул кругленькую сумму. «Знаешь, я ведь тоже когда-то был слабеньким мечником... Возьми эти деньги, для меня они – капля в море, а ты сможешь купить себе неплохие доспехи и хороший меч. Успехов тебе!». Виртуальный мир тоже не без хороших людей!

Уже через несколько минут я стоял в оружейном магазине и прикидывал, сколько мне придется потратить на покупку приличного обмундирования. В карманах опять стало пусто, но зато я был уверен в себе как никогда. Теперь кузнечиков ждет кошмар похлеще любого пестицида!

ЦЕНА ВОЕННОЙ КАМПАНИИ...

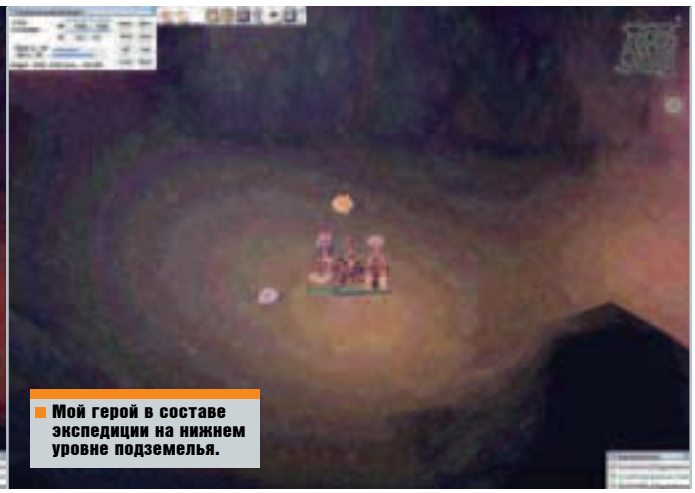
При получении новой профессии, соответствующий уровень героя обнуляется, но старые навыки сохраняются. Помни, что у каждого класса есть свои уникальные способности! В прошлом выпуске я рассказывал об одинаковом обмундировании новичков. Стоит тебе заполучить профессию, как все это барахло сразу же станет непригодным для использования. Поэтому мой тебе совет – копи зени, чтобы потом приобрести нормальную одежду и оружие или улучшить имеющиеся. В некоторых городах можно найти кузнецов, способных усовершенствовать экипировку: даешь мастеру металл и деньги, и – вуаля – характеристики предмета повышаются. Но и здесь есть свои нюансы.

СЕКРЕТЫ КУЗНЕЦОВ

Оружие имеет четыре градации по качеству. Первый уровень – самое простое вооружение,



«Чем дальше в лес, тем больше дров». В нашем же случае – «чем глубже в подземелье, тем толще монстры».



Мой герой в составе экспедиции на нижнем уровне подземелья.



Добыча редкой синей травы в угодьях гоблинов. Наркоконтролю просьба не беспокоится.



Этот товарищ сегодня разошелся не на шутку!

которое наносит небольшой урон. Для его усовершенствования тебе потребуется металл фракон – его можно купить у некоторых кузнецов по цене 200 зени. За апгрейд оружия с тебя возьмут 50 зени. Безопасно повысить уровень можно до отметки +7. Но если захочешь увеличить параметр до +8 и выше, кузнец предупредит, что оружие уже много раз перековывалось и может легко сломаться (оно просто пропадет из инвентаря). Рискованное дело.

Второй уровень – чуть более продвинутое вооружение. Для усовершенствования необходим металл эмверакон (стоит 1000 зени) и еще одна тысяча монет на оплату работы кузнеца. Безопасный предел перековки – до +5.

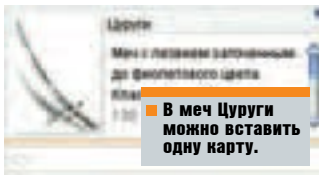
Третий уровень – оружие большинства высокоуровневых игроков. Лимит усовершенствования – до +4. За повышение характеристики кузнец попросит с тебя 2000 зени. А вот с металлом для перековки все гораздо сложнее. Для оружия третьего и четвертого уровня тебе потребуется ордерикон. Иногда эта руда выпадает из некоторых монстров. Но и тут есть небольшая загвоздка. Руду еще придется переплавлять: пять единиц ордерикона превращаются в единицу сплава. Только с помощью такой субстанции можно улучшать оружие третьего и четвертого уровней.



Четвертый уровень – это уникальное бесслотовое оружие. Заполучить его очень сложно, а у торговцев оно стоит баснословных денег.

Всю броню и элементы одежды также можно перековать (правда, у них нет уровневой градации). Для этого тебе потребуется элениум. Добывается и переплавляется он так же, как и ордерикон. С помощью элениума можно, не беспокоясь, повышать характеристики защиты до отметки +4.

СЛОТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ



В меч Цуруги можно вставить одну карту.

Это второй тип предметов, которыми так любят торговать игроки. Выпавшие из монстра вещички ценнее тех, что продаются в магазине, ведь в них на один карточный слот больше! Новую одежду или оружие первым делом нужно идентифицировать – для этого понадобится лупа. После того как ты узнаешь, с чем конкретно имеешь дело, следует решить – оставить находку себе или же продать.



Очередное неудачное нападение орков на Пронтеру.





■ В вечной битве добра со злом все еще не определен победитель...



■ Тут уж никакая магия не поможет.

Привет, читатель! На этот раз мы поведаем тебе о том, как придумали и воплотили в игре систему магических заклинаний; расскажем, с какими трудностями столкнулись во время разработки, и откроем всю правду об «Армагеддоне»!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

КУРСЫ ПРАКТИЧЕСКОЙ МАГИИ

Текст: Команда HoMMV

ТОЛЬКО БЫ НЕ ИСПОРТИТЬ

Магия всегда оставалась изюминкой сериала ***Heroes of Might and Magic***, одной из наиболее любопытных фишек, которая обеспечивала высокую replayability. Изучение заклинаний, различное их применение на поле боя, удивительная атмосфера, которую они дарили игровой вселенной, – все это заставляло геймеров вновь и вновь погружаться в эпический мир HoMM. Магия делала бои непредсказуемыми. Вроде бы уступающий тебе по силам противник мог в мгновение призвать на помощь несколько десятков огненных элементалей и... исход сражения становился неочевидным.

Работая над магией пятой части, мы прекрасно понимали, что, по сути, вершим судьбу всего проекта. Ведь стоит чуть-чуть нарушить баланс, допустить малейшую неосторожность, и поклонники серии нам этого уже никогда не простят. А если игрокам не понравится, придется нам «идти» в дворники. Гейм-дизайнер в телогрейке и с метлой в руках – зрелище грустное. Перед нами стояла масштабная задача – внимательно изучить вселенную HoMM, оценить положительные и отрицательные особенности предыдущих частей и, наконец, создать новую систему заклинаний, которая наилучшим образом подошла бы ***Heroes of Might and Magic V***.

ДЕЛИМ НА ЧЕТЫРЕ

В самом начале проекта возникла идея разделить все заклинания по механизму их действия (подробнее – чуть ниже). Для очистки совести мы, конечно, скрупулезно рассмотрели и последовательно отмели другие возможные варианты. Так, например, пришлось отказаться от разделения заклинаний по школам стихий (вспомни ***Heroes of Might and Magic III***). Как ты помнишь, в той игре было четыре магических группы, соответствующих воздуху, огню, земле и воде. Но чем, по сути дела, отличалась «огненная стрела» (школа огня) от «молнии» (школа воздуха)? Да ничем! На врага они воздействовали практически идентично, различие заключалось лишь в визуальном воплощении. И мы, на свой страх и риск, решили пойти собственным путем,



который у искушенного читателя, возможно, вызовет ассоциации с четвертой частью серии.
Итак, в игре все заклинания разделены по механизму их действия. В результате, у нас появились четыре очень непохожих школы: Destructive Magic, Dark Magic, Light Magic и Summoning Magic. Destructive Magic – это школа атакующей магии. В нее входят заклинания, наносящие массовые повреждения. Dark Magic – школа темной магии. Ее адепты применяют коварные (и не всегда честные!) спеллы. Light Magic – школа светлой магии. Она придется по душе благородным воинам – заклинания этой группы улучшают различные параметры дружественных существ. Summoning Magic – одна из наиболее любопытных школ. Ее предпочитают маги, жители недавно анонсированного города Academy. Применяя спелы, относящиеся к Summoning Magic, ты сможешь расставлять на поле боя ловушки, вызывать дополнительных существ и необычным способом передвигаться по адвенчурной карте. К примеру, перебираться через непроходимые горные хребты или реки лавы на... слоне. Правда, удобно?

СТРОЙ И НАХОДИ

Игрок будет изучать новые заклинания так же, как и в других частях серии. Изобретать что-то новое было бы, как минимум, странно. Геймеру предстоит отстраивать в городе магическую гильдию, каждый ярус которой открывает два спелла. Чтобы выучить новые заклинания, нужно развить соответствующие умения. Спеллы можно «записать» в магическую книгу и во время путешествий по адвенчурной карте. Для этого необходимо найти там специальную постройку.

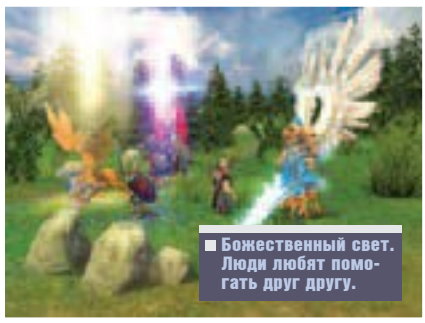
НЕ ФОРМАТ

Игра очень ненавязчиво предлагает специализировать своих героев. Это необходимо для соблюдения общей стилистики. Согласись, благородный рыцарь, проклинающий своего противника «Нечестивым словом» (Unholy Word), несколько изменяет своему имиджу. Каждый герой HOMMV будет тяготеть к той магической школе, которой он соответствует идеологически. А ответственность за все исключения пусть несет игрок-экспериментатор.

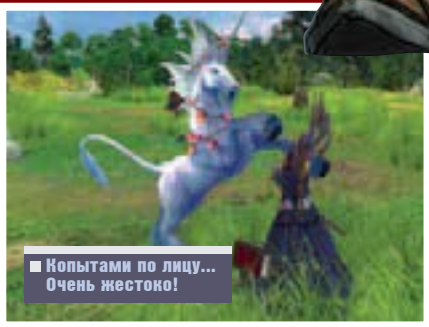
ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ – ХОРОШО

Разобравшись с перечнем заклинаний, мы взялись за их визуальное воплощение. Ударить лицом в грязь никто не хотел, ведь в плане графики наш проект даст фору многим стратегиям. Тут-то нам и пригодился главный козырь – трехмерность. В результате колдовство приобрело дополнительный эстетический смысл. При знакомстве с игрой ты поймешь, что это не шутка, выглядит все действительно очень эффектно.
Что еще? Ах да, обещанная правда об «Армагеддоне»... Это очень страшное заклинание. Скоро сам все увидишь.





■ Божественный свет. Люди любят помогать друг другу.



■ Копытами по лицу... Очень жестоко!



■ Про слона помнишь?



■ «Что ваши заклинания против моего топора?» – думал скелет. Эх, зря он так недооценивал магию...



Текст: GameOver-Games

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

Привет, дорогой читатель, геймер и ценитель всего оригинального и нестандартного! С этого номера мы начинаем рассказ о разработке нового продюсерского проекта Nival Interactive – игры *«Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени»*. В ней ты не найдешь жестоких перестрелок и обнаженных красоток. Зато встретишь сказку, море и маленький прудик юмора, а также интригу, которая увлечет даже самых прожженных скептиков.

С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ

Студия **GameOver-Games** появилась на свет в 2000 году. Четыре года мы, ее сотрудники, набирались опыта и смелости, чтобы приступить к работам над крупным, ярким и заметным проектом. За это время нам удалось создать восемь игр, две из которых – ***Brave Dwarves*** и ***Brave Dwarves 2*** – оказались весьма популярными среди геймерской аудитории. Успешность «Гномов» подтолкнула руководство компании на разработку продолжения – «большого» проекта для PC. Ни издателя, ни партнеров, которые могли бы поделиться опытом, у нас тогда не было. Зато была уверенность в себе и желание сделать игру «на совесть». Менять героев (Гном-маг, Гном-воин) и основные игровые принципы никто не собирался. Но тут мы задались вопросом: а что же тогда выделит ***«Храбрых Гномов»*** из толпы других проектов?

НУ-КА ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ

После долгих обсуждений и раздумий мы решили сделать игровой мир трехмерным. Чтобы воплотить эту идею в жизнь, команде пришлось очень долго корпеть над графикой, придумывая огромный волшебный мир.
Кроме того, нам предстояло определиться с сюжетом. Как создать сказочную, не мрачную и лишенную всякой жестокости историю, интересную не только юному поколению игроков,
но и взрослым? Что это может быть? Над этими проблемами сценаристы долго ломали голову, пока кто-то не вскочил и, разгоняя руками облака табачного дыма, не изрек гениальное: «Шрек! Поднимите руки, кто смотрел первого «Шрека»?» Оказалось, что все. «А второго?». И снова все. «А кто пойдет на третьего?». И тут мы, наконец, осознали, что история про Шрека – готовый рецепт успеха.
Юмор, которым до краев наполнен мультик про зеленого великана, харизматичные персонажи, борьба добра со злом интересны и детям, и взрослым. Если эти черты будут у нашей игры, проектом заинтересуется и стар, и млад.
В итоге мы сформировали концепт «Храбрых Гномов». Игра должна стать динамичной остроумной сказкой, которая потребует от геймера прыти и принятия нестандартных решений.
Ее нельзя будет завершить, ни разу не ошибившись, банально пробежав от первого до последнего уровня. Но ты точно захочешь пройти ее до конца, поверь нам.

И СКАЗКА СТАЛА БЫЛЬЮ

А потом мы зарегистрировались для участия в КРИ 2005. Команда готовилась к этому событию, как Наташа Ростова к первому балу. Собрав весь гото-



■ Торвальд – парень не особо разговорчивый, но решительный. При необходимости так вдарит молотком, что мало не покажется.



■ Торвальд всегда лезет на рожон. Порой за это можно поплатиться.





■ Прыгнуть или подождать братца?



■ Закрытых дверей в игре много. Открыть их будет не так-то и просто.

вый к тому моменту материал и прихватив чемоданчик с версией «Храбрых Гномов», мы поехали в гостиницу «Космос» искать себе продюсера, издателя или – ну а вдруг? – и того, и другого. Технологическое демо, дизайн-документ, большая подборка концепт-арта, сценарий игры и вера в успех были, согласись, неплохим приданным.

На конференции игра понравилась всем: и гостям, и, что немаловажно, членам жюри. Подтверждением тому послужила награда «Лучший проект без издателя». Весьма неплохой старт получился. Поэтому, когда **Сергей Орловский** в своем докладе заявил, что намерен развивать **Nival Interactive** за счет сотрудничества со сторонними студиями, мы, не задумываясь, отправились на переговоры с крупнейшим российским разработчиком.

И сказка стала былью... В июне компания Nival официально объявила о новом продюсерском проекте – игре «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени», а в октябре стало очевидно, что в лице нивальцев мы нашли еще и издателя.

ВСЕ НОВОЕ

Сказка еще не закончена. В том смысле, что игра обрастает все новыми и новыми фишками, о которых мы обязательно расскажем в следующих дневниках. Пока же отмечу, что за время разработки мы стали гораздо профессиональнее. Крупный проект пошел команде на пользу. К тому же, GameOver-Games значительно «прибавила в весе» за счет новых сотрудников. Надеемся, что наш коллектив сможет сделать игру, которая понравится и тебе, и твоим друзьям.

На этом, пожалуй, все. Следи за рубрикой, и ты первым узнаешь, как создается проект «Храбрые Гномы: Крадущиеся Тени».





■ Из-за глюков с объездом препятствий мы были свидетелями таких вот «столкновений».

Ищи видео на диске!

Тормоза грузовика зашипели, словно шумно дыхнул дракон, передние колеса взрыли гравий и замерли...
С. Кинг, «Грузовики»

EX MACHINA

Текст: Антон Савин

КАК ЗАКАЛЯЛСЯ AI

AI – это сокращение от Artificial Intelligence (в переводе на русский – искусственный интеллект). В играх под AI подразумевается все, что связано с игровой логикой. По сути, AI – это и есть сама игра, если, конечно, в ней не заскриптовано все и вся. Сегодня ты не узнаешь обо всех аспектах AI в *Ex Machina*, потому что для подобного рассказа не хватит и всего журнала. В дневнике я поведаю лишь о самом главном – о поведении машин при обычном передвижении и в бою.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

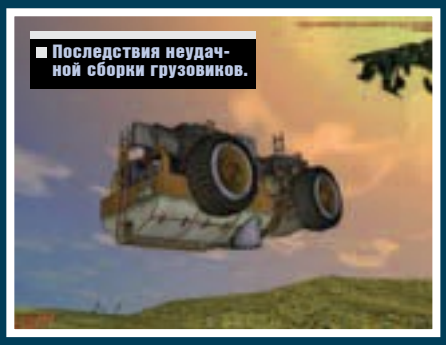
В начале не было ничего. Точнее, был AI из RTS/RPG ***«Магии Войны»*** (*первый проект студии* ***Targem*** **–** прим. ред.) – игры, мягко говоря, несколько отличающейся от ***Ex Machina***. Первое, что мы сделали, – стерли весь код AI из «Магии». Правда, затем в новую игру вернулись базовые наработки: хранилище игровых объектов, механизм сериализации (с помощью которого происходит сохранение и загрузка), а также классы для поиска путей. В дальнейшем все это видоизменялось, и только pathfinding остался в практически первозданном виде. В Ex Machina грузовики ищут пути по тем же алгоритмам, что и отряды в «Магии Войны».
Ну а все остальные элементы AI созданы с чистого листа. Сначала мы выделили главный игровой класс – Vehicle. Все, что умели первые машинки, это выполнять простенькие команды с клавиатуры: разгон, торможение, поворот. Правда, порой они поворачивали не очень удачно (посмотри на скриншоты).

КАК ПРАВИЛЬНО НАЙТИ ПУТЬ?

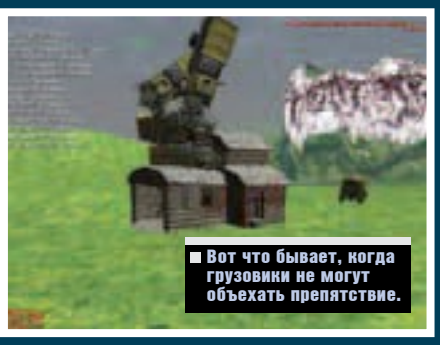
Потом грузовики научились худо-бедно ездить по заранее проложенным путям. Для геймера это пустяк, но для разработчика – огромная работа. Ведь машинки у нас двигаются как настоящие, соблюдая все законы Ньютона. Так что пришлось нам вспомнить школьный курс физики, чтобы посчитать, в какой момент лучше начинать тормозить, дабы остановиться в заданной точке. А еще неожиданно выяснилось, что на поворотах надо притормаживать, иначе вылетишь в кювет. О том, что грузовики в один прекрасный день научатся преодолевать препятствия, мы только мечтали – тогда даже лежащий на дороге небольшой камень становился для них непреодолимой преградой.
Чуть позже программисты научили грузовики самостоятельно искать пути. Мы просто приказывали машинкам ехать из точки А в точку Б, а остальное они с грехом пополам делали сами. Тут-то нам и пригодился pathfinding из «Магии Войны» – одна из немногих частей AI, перешедшая в Ex Machina почти без изменений. Правда, поначалу мы и pathfinding хотели перелопатить. В «Магии Войны», как и в любой RTS, пути ищутся с помощью карты проходимости (двумерного массива, в котором для каждой клетки задана степень ее проходимости). Сначала мы решили, что нам такой способ не подойдет. Кто-то предложил использовать waypoint'ы, то есть задавать на карте точки, между которыми можно проехать напрямую. Тогда поиск пути сводился бы к на-


Порой колеса у машин поворачивались очень необычно...




Последствия неудачной сборки грузовиков.




Вот что бывает, когда грузовики не могут объехать препятствие.

хождению двух waypoint'ов: ближайшего от точки А и ближайшего от точки Б. Существовала и еще одна идея – сделать поиск путей «ориентированным», чтобы, к примеру, дорога от вершины горы к подножию существовала, а обратно – нет. Но, в конце концов, мы решили, что и старый механизм неплохо работает. Однако, pathfinding – не единственная составляющая AI. В один прекрасный день мы вспомнили, что грузовики в игре должны ездить группами, а также атаковать другие авто, по возможности, не мешая друг другу. Так родилось понятие «команды машинок» – Team. В команде все грузовики едут строем, соблюдая определенную формацию. При этом путь выбирает именно команда, а не каждая отдельная машинка.

В ОБЪЕЗД!

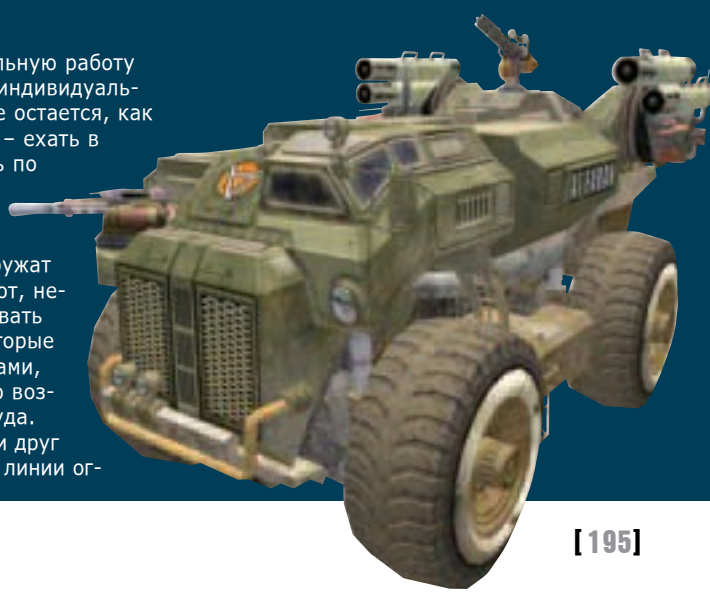
Разобравшись с путями, мы научили грузовики объезжать препятствия. Можно, конечно, задать вопрос: зачем вообще нужно; почему бы сразу не искать путь так, чтобы никаких преград на дороге не оказалось? Ответ прост: если на карте проходимости учитывать мелкие препятствия, она станет настолько большой, что на поиск уйдет уйма времени. А ведь помимо статических помех в виде деревьев и камней, есть еще и динамические: игрок, трупы врагов (мертвый супостат, конечно, препятствие статическое, но во время поиска пути вполне могло быть и динамическим). Так что программистам пришлось учить грузовики объезжать самые разные преграды. Тут нам пришел на помощь великий алгоритм под названием Flocking. Суть его, применительно к игре, сводится к следующему: если мы приближаемся к препятствию (или оно к нам), то надо срочно от него отъехать. Причем, чем помеха ближе, тем быстрее это необходимо сделать. А еще лучше, если во время «отъезда» мы по-прежнему будем двигаться в нужном направлении. Из суммы таких «желаний» складывается вектор «силы», которая и движет машинку. Если же происходит что-то из ряда вон выходящее, и грузовик застревает (*наверное, упирается в свалившуюся с неба скалу* – прим. ред.), применяется экстренная мера: машинка в течение нескольких секунд едет в направлении, противоположном тому, куда она пыталась двигаться до этого. Получается, признаться, далеко не идеально, но в целом действенно.

ПРЕЛЕСТИ БОЯ

В боях всю интеллектуальную работу берет на себя команда: индивидуальным машинкам ничего не остается, как делать то, что прикажут – ехать в нужную точку и стрелять по нужному врагу. Внутри команды существует система ролей – некоторые грузовики просто кружат вокруг жертвы и стреляют, некоторые пытаются атаковать сбоку или сзади, а некоторые прикидываются снайперами, въезжают на ближайшую возвышенность и палят оттуда. Чтобы машины не мешали друг другу, для освобождения линии огня применяется все тот же Flocking. Только в этом случае «препятствием» служит отрезок между соратником и его текущей жертвой.

БУДЬ ГОТОВ ПОМОЧЬ

Бои в нашей игре нравятся всем, кто их видел. С передвижением дела обстоят тоже неплохо. AI решает довольно непростую задачу – отвечает за навигацию на произвольной местности, где растут елки, разбросаны камни и расставлены заборы. Признаться, с поставленной задачей он справляется не всегда. Так что, если увидишь, что транспорт, который тебе поручили сопроводить, уткнулся в камни и остановился – вспомни эту статью и помоги, наконец, товарищу выбраться...



Мобильный компьютер с видеокартой GeForce Go 7800 GTX

Большие ноутбуки постепенно забирают на себя часть пользователей стационарных ПК. Весят такие лэптопы лишь на 1-2 кг больше классических мобильных компьютеров, а свободу действий предоставляют несравнимую с настольными системами. Да и занимают они у тебя в комнате гораздо меньше места и на диван легче перемещаются. За счет же увеличенного размера корпуса их можно оборудовать очень производительной начинкой, что крайне важно для геймеров. Компания **Alienware**, знаменитая своими системами для поклонников эпопеи *«Звездные войны»*, выпустила как раз такой ноутбук – *Aurora m7700*. Сложно сказать, станет ли он, подобно одноименному крейсеру, предвестником компьютерной революции, однако запомнится наверняка. Главная его особенность – возможность установки мощных двухъядерных процессоров *AMD Athlon 64 X2* и новейшей, самой быстрой в мире, мобильной видеокарты *nVidia GeForce Go 7800 GTX*. Хорошую картинку гарантирует 17-дюймовый широкоэкранный ЖК-дисплей, поддерживающий технологию улучшения изображения *ClearView*.



Огорчает лишь цена «Авроры» – $2159 за наименее производительную систему. Начальная конфигурация включает в себя только CPU *AMD Athlon 64 3200+* (замена на *AMD Athlon 64 X2 4800+* обойдется в $760), графику *nVidia GeForce Go 6800* (за апгрейд до 7800 GTX надо доплатить $495), жесткий диск 40Gb 5400 RPM SATA, 256Mb ОЗУ и привод *CD-RW/DVD*. Сроки появления этой модели в России пока неизвестны.

Производительный «малыш» от AOpen

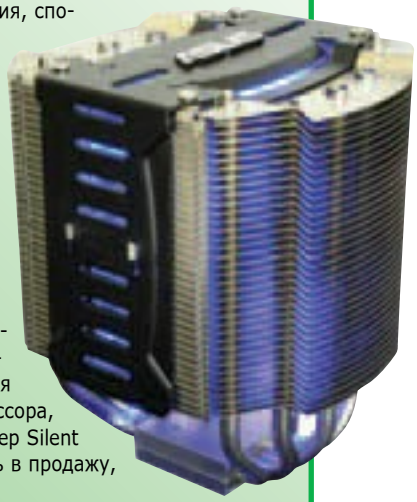
Тайваньские инженеры **AOpen** разработали самый маленький в мире настольный PC-компьютер. Размеры модели *MP 915M* составляют 165x165x50 мм. ПК собран на базе чипсета *Intel 915GM*, поддерживает до 1Gb памяти *DDR2*, оснащен встроенным графическим адаптером Intel GMA 900, гигабитным сетевым и беспроводным *Wi-Fi*-контроллерами, а также *YPbPr* и *DVI-D* выходами. В системе используется мобильный процессор *Intel Pentium M* (ядро *Dothan*) с поддержкой системной шины до 533MHz. В качестве оптического накопителя выступает слотовый комбо-привод *DVD-CD-RW*. Надо сказать, что корпус из анодированного алюминиевого сплава, придающего всей конструкции элегантный внешний вид, очень напоминает *Mac Mini*.



Напомним, что компания **Apple** также намерена ставить мобильные CPU от **Intel** в своих новых ПК, поэтому AOpen в некотором роде опередила создателей *«Макинтоша»*. О цене и предполагаемой стоимости новинки информации пока нет.

Тихий «тяжеловес» от ASUS

Интересная новость от **ASUS** – компания представила универсальный кулер *ASUS Silent Square*, оснащенный пятью тепловыми трубками из меди. Конструкция позволяет использовать его как с процессорами **Intel** под разъемы *LGA775* и *Socket 478*, так и со всеми CPU *AMD Athlon 64*. Единственное «но» – эта модель занимает в корпусе довольно много места, да и весит немало (656 г). Зато взамен пользователь получает систему охлаждения, способную справиться с процессорами рассеиваемой мощностью до 160W при уровне шума не более 18 дБ (это тише многих моделей винчестеров в режиме считывания информации). Скорость вентилятора подстраивается автоматически в зависимости от температуры – при полной нагрузке процессора она достигает 1800 оборотов в минуту. Часть воздушного потока направлена на стабилизаторы напряжения, что благотворно сказывается на стабильной работе как процессора, так и всей системы в целом. Кулер Silent Square вот-вот должен поступить в продажу, но его цена пока неизвестна.



МЫШКИ-ИГРУШКИ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ



Компания NEODRIVE недавно выпустила целый «выводок» из семи мышей специальной «детской» серии. Их «игрушечные» формы и яркие расцветки должны понравиться малышам. Ведь не секрет, что современных детей надо постоянно стимулировать, объединяя вместе игру и обучение. Технические характеристики устройств вполне соответствуют современным требованиям: две основные кнопки, колесо прокрутки с функцией нажатия и оптический сенсор с разрешением 800 dpi. Все мышки подключаются к *USB*-порту. Модели уже поступили в магазины, а рекомендованная производителем цена составляет около 350 рублей.

Albatron выпускает видеокарту на базе nVidia GeForce 6800GS

Компания **Albatron** представила графический адаптер *PC6800GS* на базе нового чипа *nVidia GeForce 6800GS*. Графический процессор работает на частоте 425MHz, содержит 12 конвейеров и 256-битную шину памяти. По сути дела, он представляет собой слегка «разогнанную» версию чипа *GeForce 6800*. На картах применяются микросхемы *GDDR3* со скоростью доступа 2.0 нс, функционирующие на эффективной частоте 1GHz. Также предусмотрены TV-выход и функция VIVO для работы с видео. Самым интересным для геймеров, естественно, будет цена этой видеокарты. Хотя точную цифру Albatron еще не анонсировала, модель явно позиционируется для среднего ценового диапазона, что позволяет предположить максимальную цену новинки не выше $249. Дата появления PC6800GS на нашем рынке пока что не сообщается.



nVidia GeForce 7800 GTX 512: много быстрой памяти за $650

Задержавшемуся в лабораториях топовому ускорителю *ATI Radeon X1800XT*, похоже, нанесен еще один удар. Серьезного преимущества по тактовым частотам и объему памяти над флагманом от **nVidia**, которым был *GeForce 7800 GTX*, больше нет. Главным видеоакселератором калифорнийцев становится *GeForce 7800 GTX 512*. Основное отличие от предыдущей версии как раз и заключается в большей емкости ОЗУ (512Mb) и гораздо более высоких частотах работы чипов *GDDR3*. У графического процессора частота составляет 550MHz (увеличение на 120MHz), а у памяти – 1700MHz (рост на 500MHz). Для того чтобы использовать на видеокарте микросхемы GDDR3 большей емкости, да еще и такие быстрые (1.1 нс), пришлось внести изменения в «разводку». В итоге мы с вами получили чемпиона не только по скорости (судя по первым отзывам), но и по разгону. По сообщениям тестовых лабораторий, карта демонстрирует отличный оверклокерский потенциал (вплоть до 625/1890MHz). Графический адаптер уже поступил в продажу, а рекомендованная цена на него составляет $650.



«Стеклянные» мониторы с гарантией от битых пикселей

Компания **Prestigio** представила два любопытных ЖК-монитора. Они оснащаются «отборными», как заявляет пресс-служба производителя, матрицами высочайшего качества. По этой причине на дисплеи распространяется гарантия на полное отсутствие дефектных пикселей. Главное отличие новинок, 17-дюймовой *P776* и 19-дюймовой *P796*, – это уникальное покрытие экрана из прочного и тонкого антибликового стекла, которое обеспечивает более четкое изображение, улучшенную цветопередачу и способствует снижению зрительной усталости при длительной работе за компьютером. По разным оценкам, этим страдают 90% пользователей, проводящих за монитором более 3-х часов в день. Кроме того, благодаря защитному стеклу, пыль и грязь стираются с экрана значительно легче, и теперь при чистке можно не бояться повредить деликатную ЖК-панель. Внешний вид мониторов придает им своеобразную элегантность. Технические характеристики новинок также на уровне – разрешение 1280x1024, углы обзора 170 градусов по горизонтали и по вертикали, контрастность 450:1, яркость 250 кд/кв.м и время отклика 12 мс. Присутствует и встроенная аудиосистема мощностью в 2 Вт. При желании мониторы можно монтировать на стене. Рекомендованные производителем цены составляют $289 для модели P776 и $359 для модели P796. Новинки появятся на нашем рынке в этом месяце.



Наушники Beyerdynamics можно конструировать самостоятельно

Немцы всегда знали толк в хорошей музыке. **Иоганн Себастьян Бах**, **Рихард Вагнер**, **Людвиг Ван Бетховен** – перечислять классиков можно долго. Берлинская компания **Beyerdynamics**, также хорошо известная среди любителей хорошего звука, обновила линейку наушников своей топовой серии *Premium*. В нее входят три модели – открытые *DT 990*, промежуточного типа *DT 880* и закрытые *DT 770*. Изменения коснулись как дизайна, так и конструкции. Была, в частности, улучшена форма обода – его лента стала шире. Кроме того, маркировка left/right на чашечках теперь дублируется шрифтом **Брайля**. Интересно, что некоторые части наушников ты можешь сконструировать на свой вкус, выбрав, например сопротивление 32 или 250 Ом. Во всех моделях используется односторонний шнур, который при желании можно удлинить, а к позолоченному разъему типа mini-Jack 3,5 мм прилагается переходник на Jack 6.35 мм. Как и ранее, вся серия Premium собирается вручную. Изменятся ли цены на обновленные версии – пока неизвестно.



Новые рули для Формулы-1 от Thrustmaster

Среди пилотов **Формулы-1** нет ни одного представителя шестой части суши. Разве это справедливо? Доказать, что мы тоже умеем быстро ездить и вовремя заезжать на питстопы, ты сможешь с новыми манипуляторами от компании **Thrustmaster**.

Модели *Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback* и *Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force* имеют стопроцентную совместимость виброотдачи с ПК и *PS2*, а также оснащены комбинированным интерфейсом подключения к *USB* и *Gameport* (специальный переходник входит в комплект). Модель Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback является усовершенствованной версией рулей Thrustmaster линейки Force Feedback и, помимо виброотдачи, обеспечивает мощную обратную связь (FFB). Дополнительную чувствительность манипулятору придает линейная система сопротивления. Руль Ferrari GT 2-in1 Rumble Force оснащен двухмоторной системой вибрации руля, которая также позволит испытать все ощущения настоящего гонщика на трассе. «Баранки» оборудованы удобными резиновыми накладками, а обновленная система центрального крепления надежно удерживает контроллеры, не давая им сдвигаться во время гонок даже в самых «горячих» участках трассы. Устойчивые большие педали с длинным ходом смонтированы на единой платформе. Как и на реальных болидах Ferrari, автосимуляторы Thrustmaster оснащены двумя подрулевыми рычагами для последовательного переключения передач, а специальная кнопка возврата руля в центр очень удобна в процессе гонки. Модели Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback ($95) и Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force ($85) уже можно приобрести в магазинах.



ATI ПРОТИВ NVIDIA



Выбираем видеокарту для F.E.A.R, Half-Life 2 и Doom 3

Текст: Антон Карпин karpin@gameland.ru

КАК мы тестировали

Видеокарты были протестированы в ***F.E.A.R (MP Demo 1.1)***, ***Half-Life 2 (3d_canals)***, ***Doom 3 (demo 1) и бенчмарке 3DMark05***. Минимально приемлемым уровнем производительности в играх считалось 30 fps, оптимальным – 60 fps и выше. Каждая модель (кроме сэмплов Radeon X1000, которые на момент написания статьи не поддерживались оверклокерскими утилитами) оценивалась с точки зрения разгонных возможностей. Исследовали мы также уровень шума систем охлаждения и комплектацию серийных видеокарт.

ЧТО мы тестировали

- **ASUS EN6600Silencer/TD**
- **MSI RX1300PRO-TD256E**
- **Leadtek WinFast PX6600 GT TDH**
- **Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate**
- **Chaintech AE6800 APOGEE Turbo Version**
- **ATI Radeon X1600 XT**
- **MSI NX7800 GTX-VT2D256E**
- **ATI Radeon X1800 XT**



Не секрет, что современные игры крайне неравнодушны к производительности видеокарты. По этой причине выбор графического адаптера становится для геймера весьма ответственным занятием. Мы протестировали модели трех ценовых диапазонов, проверив самые современные *Radeon*'ы и GeForce'ы в ***F.E.A.R***, ***Half-Life 2***, ***Doom 3*** и приложении ***3DMark05***.

Первый залп, ознаменовавший старт новой гонки за fps, был произведен в Калифорнии. «Топ-модель» от **nVidia**, *GeForce 7800 GTX*, появились в июне этого года. Осенью, в начале октября, ответ последовал со стороны основных конкурентов – **ATI** выпустила видеокарты серии *Radeon X1000*. Итак, посмотрим на наших участников.

ASUS EN6600Silencer/TD

На коробке красуется надпись «0db» – графический чип охлаждает пассивный радиатор. Несмотря на реверанс в сторону любителей акустического комфорта, перед нами полноценный *GeForce 6600 (NV43)* с восьмью пиксельными и тремя вершинными конвейерами и функционирующий на частотах 300/550MHz. Но если версии без приставки GT частенько покупают для усиленного разгона, то с *ASUS EN6600Silencer/TD* такой фокус не пройдет. Полчаса в Doom 3 разогревают ядро до 74 градусов (данные ***RivaTuner v.2.0 RC15.7***), а при повышении частот до 420/620MHz уже наблюдаются артефакты. Ситуацию усугубляет также пустое пространство между радиатором и чипами памяти. Карта оснащена интересными геймерскими утилитми: ***GameFace Live*** (дает возможность вести переговоры с партнерами по играм и наблюдать их в окошке экрана) и ***ASUS OnscreenDisplay*** (настройка яркости, контрастности, гаммы и т.д. не выходя из игры).

MSI RX1300PRO-TD256E

Ускоритель от компании **MSI** на новейшем чипе ATI – *RV515*. Количество пиксельных конвейеров, по сравнению с GeForce 6600, вдвое меньше (4 против 8), а роднит соперников поддержка шейдеров 3.0, 128-битная шина данных и набор разъемов (*DVI-I*, *D-Sub*, S-Video). В чем новый «бюджетник» канадской компании заметно превосходит своего конкурента, так это в тактовых частотах – 600MHz по ядру и 800MHz по памяти. Первого значения удалось достигнуть благодаря 0.09-мкм техпроцессу, а второго – установкой микросхем *DDR2* с латентностью 2.5 нс. Еще одно потенциальное преимущество перед ASUS EN6600Silencer/TD, которая не поддерживает под SLI, – это совместимость с *CrossFire*. Причем вторая карта не должна быть оснащена специальным чипом (CF Edition), так как модели серии *Radeon X1300* «понимают» друг друга программно, через интерфейс PCI-Express x16.

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH

Модель от компании **Leadtek** на чипсете *nVidia GeForce 6600 GT*. Приставка GT означает более высокие, по сравнению с GF6600, частоты как ядра (500MHz), так и памяти (1000MHz). На борту установлены четыре микросхемы *GDDR-3* от **Samsung** общим объемом 128Mb (время выборки – 2 нс). Видеокарту *WinFast PX6600 GT TDH*

которая отличается чуть более высокими частотами GPU (550MHz). Впрочем, тебе ничто не мешает разогнать и «обыкновенную» модификацию до подобных значений, благо в комплекте есть фирменный софт от Leadtek'а. Частоту памяти можно увеличить примерно до 1200-1250MHz. Помимо всего прочего, в коробке оказались диски с двумя играми двухлетней давности – ***Prince of Persia: The Sands of Time*** и ***Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow***.

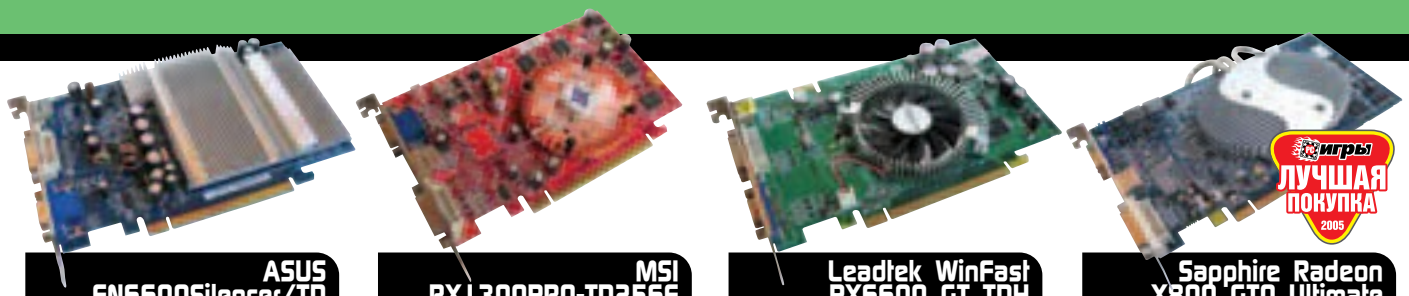
Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate

Единственным недостатком этой карты является отсутствие поддержки шейдеров 3.0. Однако внедрение их в игры пока еще очень избирательно, к тому же существующие *Shader Model 3.0* (в FarCry с патчем 1.2, F.E.A.R и т.д.) не несут в себе новых эффектов, улучшающих качество изображения. Плюсов же у *Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate* хватает. Во-первых, это пассивная система охлаждения от компании *Thermaltake*. В конструкции используются тепловые трубки: GPU нагревает циркулирующую в них жидкость, которая испаряется в верхнюю часть карты, конденсируется и стекает вниз. Таким образом, достигается весьма эффективный теплообмен – 53 и 65 градусов в режиме покоя и под нагрузкой. Графический процессор *Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate* основан на ядре R480 и функционирует на частоте 400MHz. Объем памяти 256Mb (2.0 нс), а ее номинальные ее значения работы – 986MHz. Разгонять видеокарту можно как посредством комплектной утилиты ***triXX***, так и сторонними программами (например, ***ATITool***). В комплект входят игры ***Tony Hawk's Underground 2***, ***Richard Burns Rally***, ***Prince Of Persia: Warrior Within*** и ***Brothers In Arms Road To Hill 30***. Ты можешь по часу играть в каждую, но затем должен выбрать какую-либо одну из них. Кроме того, в коробке

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Материнская плата:** MSI K8N Diamond
- **Процессор:** AMD Athlon 64 3800+
- **Кулер:** GlacialTech Igloo 7200 Pro
- **Память:** 2 x 1 Гбайт Samsung PC 3200 DDR
- **HDD:** Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт
- **БП:** Thermaltake PurePower 680 Вт
- **Оптический привод:** Toshiba SD-R6372
- **Драйвера:** Catalyst 5.10a hotfix (8.183), ForceWare 78.01





ASUS EN6600Silencer/TD

$137 ★★★★½

Кажется, еще совсем недавно карты семейства *ATI Radeon 9800* триумфально перешагнули через 2000 «попугаев» в **3DMark05**. Сегодня эту «высоту» с легкостью берет самый недорогой участник нашего теста – 2154 очков. Но в большинстве новейших игр сглаживание и анизотропную фильтрацию с ASUS *EN6600Silencer/TD* включать не рекомендуется – лишь тогда тебе обеспечено полсотни fps в ***Doom 3*** и 30 fps в ***F.E.A.R.*** Исключение – ***Half-Life 2***, которая допускает приблизиться к минимально комфортным 30 кадрам в секунду при разрешении 1280x1024 (4xAA, 16xAF).

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express
Графический процессор: NVIDIA GeForce 6600 (NV43)
Техпроцесс: 0.11 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 8/3
Частоты (ядро/память DDR): 300/550MHz
Объем памяти: 128Mb (DDR)
Интерфейс памяти: 128bit
Разъемы: DVI-I, D-Sub, S-Video



MSI RX1300PRO-TD256E

$140 ★★★★½

Модель значительно увереннее, нежели ценовой конкурент от *nVidia*, выступила в синтетическом бенчмарке ***3DMark05***, а также оказалась быстрее в ***F.E.A.R*** и ***Half-Life 2*** (при «играбельном» разрешении 1280x1024). Однако, несмотря на последнюю, заточенную под *OpenGL* версию драйверов, соревнование в ***Doom 3*** карта от *ATI* все-таки проиграла. По сравнению с референсной картой *ATI Radeon X1300PRO, MSI RX1300PRO-TD256E* работает достаточно тихо, несмотря на весьма простой кулер с алюминиевым радиатором, окрашенным под медь.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express x16
Графический процессор: ATI Radeon X1300 Pro (RV515)
Техпроцесс: 0.09 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 4/2
Частоты (ядро/память DDR): 600/800MHz
Объем памяти: 256Mb (DDR2)
Интерфейс памяти: 128bit
Разъемы: DVI-I, D-Sub, S-Video



Leadtek WinFast PX6600 GT TDH

$180 ★★★★½

Представитель видеокарт хорошего среднего класса – отличная скорость в низких разрешениях и существенное падение fps при включении сглаживания и анизотропной фильтрации. Высокие частоты работы ограничены 128-битным интерфейсом памяти. Без AA и AF адаптер позволяет довольно быстро функционировать ***Doom 3*** и ***F.E.A.R***, а решающее преимущество над своим младшим братом (GF 6600 от ASUS), позволяющее играть, он демонстрирует в тяжелом режиме ***Half-Life 2***. Стоит отметить достаточно невысокий уровень шума, производимый 60-мм вентилятором видеокарты.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express x16
Графический процессор: NVIDIA GeForce 6600 GT (NV43)
Техпроцесс: 0.11 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 8/3
Частоты (ядро/память DDR): 500/1000MHz
Объем памяти: 128Mb (GDDR3)
Интерфейс памяти: 128bit
Разъемы: DVI-I, D-Sub, S-Video



Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate

$220 ★★★★½

Отличительные черты видеокарты – великолепная для своего класса производительность и продуманная конструкция бесшумного охлаждения. Если в ***F.E.A.R*** и ***Doom 3*** Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate идет на уровне конкурентов из своего ценового диапазона, то в самом тяжелом режиме ***Half-Life 2*** обгоняет GeForce 6600 GT почти вдвое! К слову сказать, разогнался наш экземпляр до частот 604/1165MHz, приблизившись при этом к 6 тысячам попугаев в 3DMark05 (5914). Температура же возросла ненамного – до 73 градусов (под нагрузкой).

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express x16
Графический процессор: ATI Radeon X800 (R480)
Техпроцесс: 0.13 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 12/5
Частоты (ядро/память DDR): 400/980MHz
Объем памяти: 256Mb (GDDR3)
Интерфейс памяти: 256bit
Разъемы: 2xDVI-I, S-Video



был обнаружен диск ***GuildWars*** с купоном на 10 бесплатных часов игры в онлайне.

Chaintech AE6800 APOGEE Turbo Version

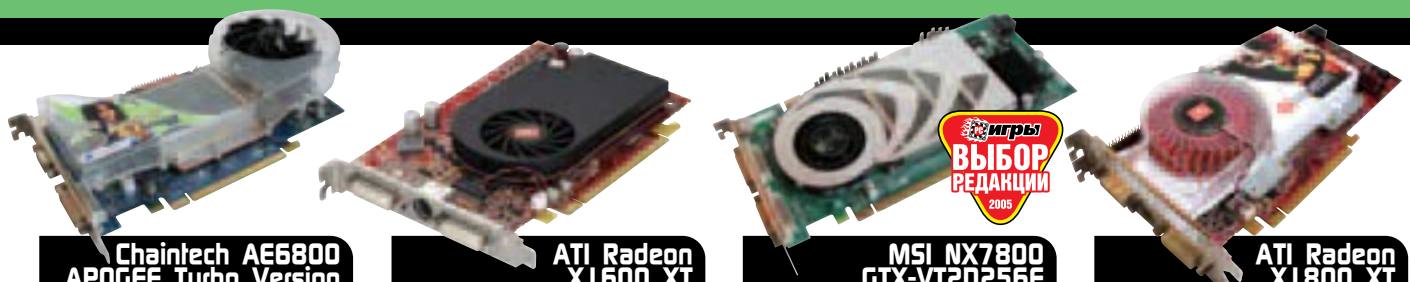
«Облегченная» версия экс-флагмана от nVidia. По сравнению с модификациями GT и Ultra, уменьшено число пиксельных (12 против 16) и вертексных (5 против 6) конвейеров. Увы, если у AGP GF6800 (NV40) с RivaTuner в двух из трех случаях можно было активизировать все недостающие конвейеры, то ядро NV42, на котором базируются PCI-E карты, такой переделке не поддается. Приятный сюрприз преподнес лишь частотный потенциал – стандартом для GF6800 являются значения 300/600MHz, *Turbo Version* использует 358/660MHz, а разогналась эта карта до 440/840MHz! В коробке был обнаружен забавный матерчатый мячик, назначение которого осталось неясным, набор старых игр, а также диски с ***Painkiller***'ом. Система охлаждения функционировала довольно тихо, но габариты «турбины» воспрепятствовали установке второго видеоадаптера на нашей материнской плате от **MSI**.

ATI Radeon X1600 XT

Еще один новичок «тысячной» серии от ATI, претендующий на лавры «короля» среднего ценового диапазона. Отличительная его черта – высочайшие рабочие частоты (590/1380MHz). При этом память, обладающая латентностью 1.26 нс, при разгоне способна функционировать на 1600MHz! Плата оснащена ТВ-выходом S-Video и парой разъемов DVI-I для вывода изображения на два монитора. Присутствует на ней и микросхема *ATI RageTheater*, позволяющая использовать все возможности захвата и постобработки видеосигнала нового блока AVIVO. Система охлаждения сэмпла работала чрезвычайно шумно во всех режимах, однако на серийных экземплярах (как и в случае с X1300 Pro) партнеры ATI, в большинстве своем, будут устанавливать конструкции собственной разработки. За $249 модель смотрится не слишком привлекательно, но попадет на рынок она, скорее всего, с 1.4-нс памятью (сохранив при этом номинальные частоты), что возможно позволит производителям снизить рекомендованную цену.

MSI NX7800 GTX-VT2D256E

При разработке GeForce 7800 GTX nVidia выбрала эволюционный путь развития и не ошиблась. В NV43 (GF6600), изготовленный также по 0,11-мкм техпроцессу, добавили пиксельные и вершинные конвейеры (их стало 24 и 8), а также увеличили ширину шины памяти до 256bit. В результате флагман получился невероятно быстрым и весьма нетребовательным к блоку питания. Энергопотребление видеокарты, по сравнению с предыдущим фаворитом компании,



Chaintech AE6800 APOGEE Turbo Version

$270

Невозможность разблокировки конвейеров *NV42* ставит под сомнение необходимость покупки *Chaintech AE6800 APOGEE Turbo Version*. Видеокарта работает чуть быстрее GF6600 GT, поэтому довольно трудно советовать переплачивать за это мизерное преимущество $90. Следует ориентироваться на конкретную игру. Производительность в ***F.E.A.R*** GF6600 GT и GF6800 (в том разрешении, на котором не будет слайд-шоу) фактически одинакова, в ***Doom 3*** разрыв также невелик и лишь в ***Half-Life 2*** заметна ощутимая выгода от 256-bit интерфейса GF6800.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express x16
Графический процессор: NVIDIA GeForce 6800 (NV42)
Техпроцесс: 0.11 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 12/5
Частоты (ядро/память DDR): 358/660MHz
Объем памяти: 256Mb (GDDR3)
Интерфейс памяти: 256bit
Разъемы: DVI-I, D-Sub, S-Video



ATI Radeon X1600 XT

$249

Отчего же такое сильное падение производительности *X1600 XT* по сравнению с флагманом **ATI** «тысячной» серии? (смотри графики). Ведь рабочие частоты достаточно высоки, да и пиксельных/вертексных конвейеров хватает (12/5). Но, во-первых, число текстурных блоков «урезали» сразу же с 16 до 4 (а видеокарта как ты сам понимаешь, занимается не только обработкой шейдеров). Во-вторых, «сокращению» подверглась шина памяти – тут только 128bit. В результате, существенно не отличаясь по скорости от *GF6600 GT*, новичок *X1600 XT* выглядит несбалансированным и переоцененным.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express x16
Графический процессор: ATI Radeon X1600 XT (RV530)
Техпроцесс: 0.09 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 12/5
Частоты (ядро/память DDR): 590/1380MHz
Объем памяти: 256Mb (GDDR3)
Интерфейс памяти: 128bit
Разъемы: 2xDVI-I, S-Video



MSI NX7800 GTX-VT2D256E

$544

Отличная производительность во всех тестах, разве ненасытная ***F.E.A.R*** требует чего-то большего. В этой связи не стоит забывать о такой важной особенности, как действующая поддержка *SLI*. Ты уже сейчас можешь выбрать материнскую плату на базе чипсета *nForce 4 SLI*, а покупку второй карты запланировать через год или полтора, когда она основательно подешевеет. К слову сказать, в режиме SLI две карты *MSI NX7800 GTX-VT2D256E* набрали 10020 «попугаев». Так что прирост в «тандеме» есть и весьма значительный.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express x16
Графический процессор: NVIDIA GeForce 7800 GTX (G70)
Техпроцесс: 0.11 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 24/8
Частоты (ядро/память DDR): 430/1200MHz
Объем памяти: 256Mb (GDDR3)
Интерфейс памяти: 256bit
Разъемы: 2xDVI-I, S-Video



ATI Radeon X1800 XT

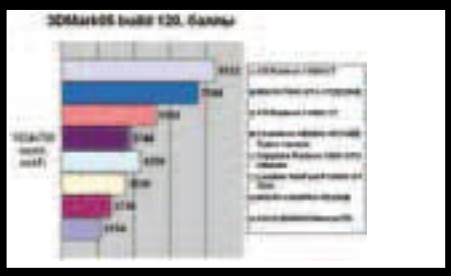
$549

У ATI Radeon X1800 XT по сравнению с n*Vidia GeForce 7800 GTX* число пиксельных конвейеров и вертексных процессоров значительно меньше. Но результаты тестов производительности по-настоящему впечатляют – с драйверами *Catalyst 5.10a hotfix (8.183)* опережает своего конкурента во всех приложениях. Массивный «двухслотовый» кулер турбинного типа выводит воздух наружу, за пределы корпуса. При серьезной нагрузке в трехмерных играх уровень шума достаточно велик, однако в 2D-приложениях обороты вентилятора снижаются.

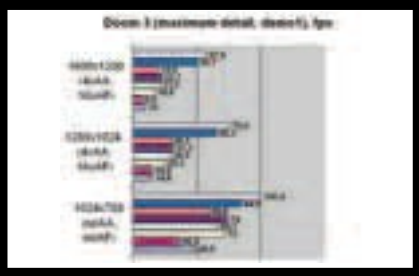
ХАРАКТЕРИСТИКИ
Тип подключения: PCI-Express
Графический процессор: ATI Radeon X1800 XT (R520
Техпроцесс: 0.09 мкм
Число пиксельных/вершинных конвейеров: 16/8
Частоты (ядро/память DDR): 625/1500MHz
Объем памяти: 512Mb (GDDR3)
Интерфейс памяти: 256bit
Разъемы: 2xDVI-I, S-Video



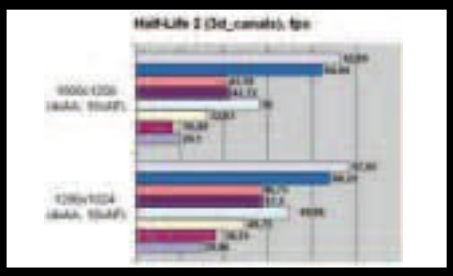
МИКРОФОНЫ



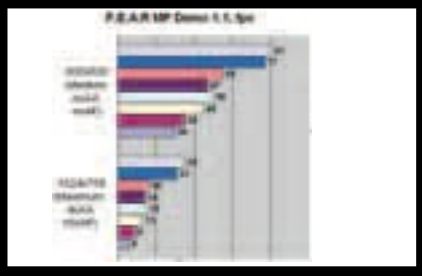
Из карт среднего звена в расчете на вложенный доллар наиболее неубедительно в ***3DMark05*** выступила *Chaintech AE6800 APOGEE Turbo Version*.



С драйверами *Catalyst 5.10a hotfix (8.183)* видеокарта *ATI Radeon X1800 XT* сотворила настоящий сюрприз, обогнав *MSI NX7800 GTX-VT2D256E* в ***Doom 3***.



Если не считать двух лидеров, то наиболее любопытные результаты в ***Half-Life 2*** демонстрирует *Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate*.



Наиболее «прожорливый» шутер за всю историю игростроения. Встроенный в демо-версию ***F.E.A.R MP Demo 1.1*** бенчмарк показывает приемлемое количество кадров в секунду лишь на флагманах от **ATI** и **nVideo**.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, Error! Bookmark not defined.**), а также российским представительствам компаний ATI и nVidia.**

GF6800 Ultra, не увеличилось. Обладает GeForce 7800 GTX и такой интересной особенностью полноэкранного сглаживания, как *TSS* (transparent super-sampling). При включении этой функции прозрачные текстуры (например, решетки забора в ***Half-Life 2***) избавляются от «зубчиков» и выглядят гораздо реалистичнее. Заметим, что у новой серии X1000 от ATI есть аналогичный режим, *Adaptive FSAA*, но работает он не так впечатляюще. Рассмотренная нами карта от **MSI** полностью повторяет референсный дизайн, а в комплекте есть игра ***Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay***. Поддерживает адаптер также функции захвата и постобработки видеосигнала с внешних источников (*VIVO*).

ATI Radeon X1800 XT

Канадская компания пошла революционным путем, полностью переработав GPU. В ядро, сделанное по 0,09-мкм техпроцессу, добавили не конвейеры, а своеобразный «диспетчер» *Ultra Threading Dispatch Processor*, напоминающий Hyper-Threading от Intel. Был также сконструирован новый контроллер памяти Ring Bus, кольцевая топология которого позволила достигнуть невиданных частот – 625MHz по ядру и 1500MHz по памяти (которой тут целых 512Mb!). Не осталась без внимания и работа с видеоизображением. Новый «движок» *AVIVO* «научили» выводить видеосигнал в 10-битном цвете и оснастили поддержкой кодека *H.264* (что пригодится для дисков *Blue-Ray* и *HD-DVD*). Судя по результатам тестов, *Radeon X1800 XT* – лидер нашего соревнования. Однако нельзя не учитывать ряд факторов, которые играют не в его пользу. Октябрьский анонс получился «бумажным», так как на момент публикации материала, сроки появления новинки на прилавках сдвинулись к новогодним праздникам. Стоит заметить, что младшая версия флагмана, *ATI Radeon X1800 XL* (500/1000MHz), уже продается в западных магазинах, что подтверждает трудности ATI с выпуском чипов, готовых к работе на 625MHz. Недоумение вызывают проблемы с софтом – рекомендованные компанией драйвера ***Catalyst 5.10a hotfix*** (***8.183***), оптимизирующие работу в *OpenGL*-играх (Doom 3, ***Quake 4***), появились лишь через две недели после выхода видеокарт! С предыдущей же версией «Каталистов» X1800 XT отставал от GF7800 GTX в Doom 3 на 5-10%. Еще один недостаток – неразбериха с поддержкой CrossFire. Для объединения видеокарт от ATI одна из них должна быть оснащена чипом CF Edition, но такие ускорители для серии X1000 еще не выпустили, а необходимые системные платы появляются только лишь сейчас.

Выводы

По результатам тестирования награду «Выбор редакции» получила модель *MSI NX7800 GTX-VT2D256E*. Единственная видеокарта, которой немного проигрывает GeForce 7800 GTX, это Radeon X1800XT. Однако на стороне продукта от nVidia меньшее энергопотребление (80W против 110W), система охлаждения тише и занимает лишь один слот, адаптер уже продается в магазинах, а материнские платы для двух видеокарт в режиме SLI стали по настоящему массовыми. «Лучшую покупку» мы присудили *Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate* за очень хорошую для своего класса производительность и эффективную систему бесшумного охлаждения.

PowerColor Radeon X800 GT EVO

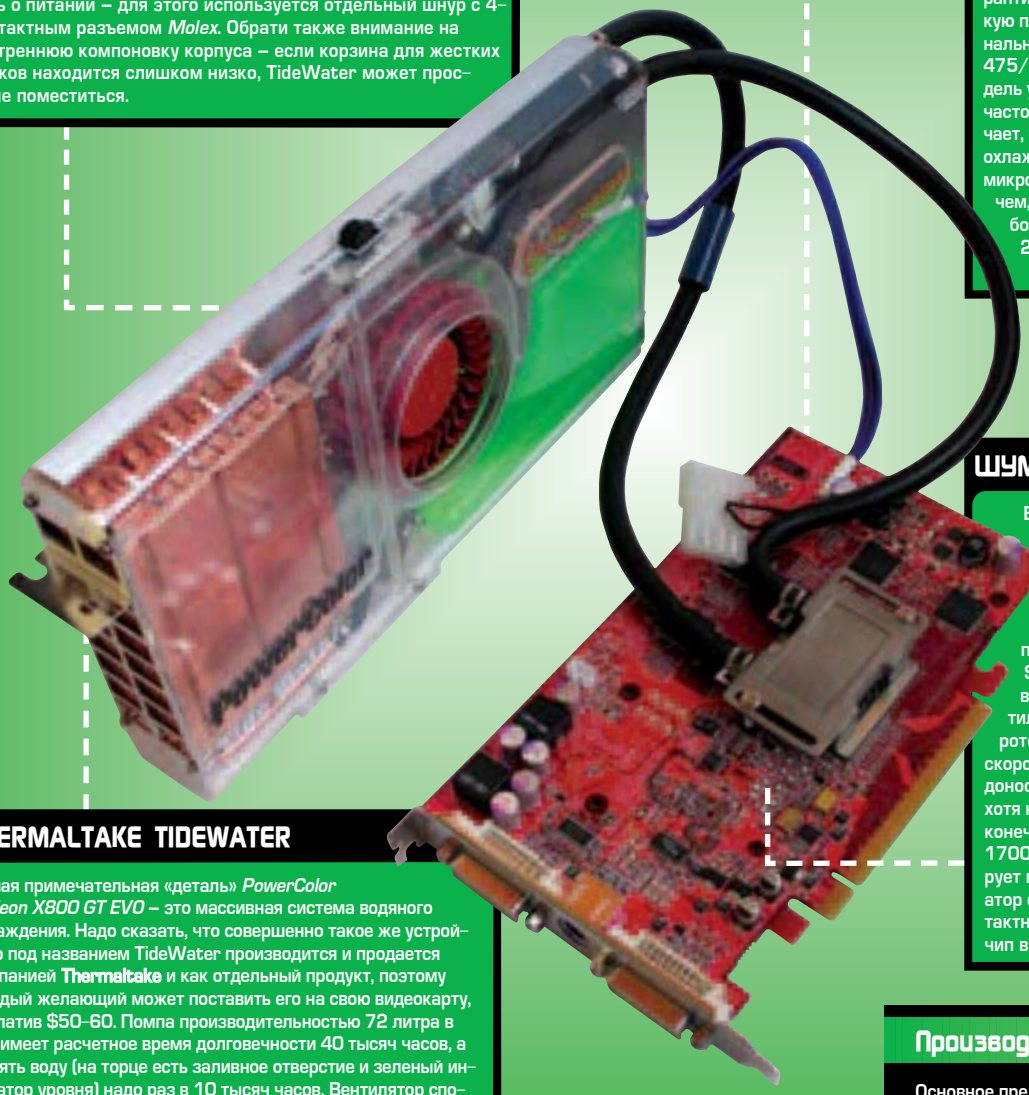
Текст: Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

УСТАНОВКА ВОДОБЛОКА

Если не заглянуть в инструкцию, то можно весьма долго фантазировать на тему возможного размещения столь массивной «водяной бани» для графического процессора. Ответ кроется в наличие пары прозрачных «рельс» на днище *TideWater* – они вставляются в два свободных слота *PCI*. К сожалению сзади системного блока, там, где находятся отверстия под PCI- и PCI-E устройства, останутся щели – водоблок закрывает пустоты не полностью. При установке следует не забывать о питании – для этого используется отдельный шнур с 4-контактным разъемом *Molex*. Обрати также внимание на внутреннюю компоновку корпуса – если корзина для жестких дисков находится слишком низко, TideWater может просто не поместиться.

ВИДЕОКАРТА НА ЧИПЕ R480

Модели *X800 GT* могут быть основаны как на чипе *R423*, так и на более новом *R480*. У всех по 8 активных пиксельных конвейеров и 6 шейдерных, однако R480 для разгона подходят чуть лучше. Вместе с *Radeon X800 GT EVO* от **PowerColor** ты гарантированно получаешь графическую плату на базе чипа R480. Номинальный режим для этого GPU – 475/980MHz, однако «водяная» модель уже изначально работает на частотах 500/1050MHz. Что огорчает, так это отсутствие какого-либо охлаждения (кроме воздушного) микросхем памяти GDDR-3. Впрочем, на чипы (они со временем выборки 1.6 нс, а их общий объем 256Mb) можно самостоятельно наклеить радиаторы.



ШУМ И ОХЛАЖДЕНИЕ

Если ты надеешься максимально увеличить частоты видеокарты и не испытывать при этом акустического дискомфорта, то тебе придется надеть наушники. При переключении в режим High-Speed (ползунок находится на верхней грани «водянки») вентилятор увеличивает частоту оборотов с 1700 до 3000. При такой скорости вращения из *TideWater* доносится весьма ощутимый «рев», хотя настоящего оверклокера это, конечно, не должно пугать. При 1700 об/мин водоблок функционирует почти неслышно. Кстати, радиатор охлаждения у TideWater и контактная площадка, охлаждающая чип видеокарты, сделаны из меди.

THERMALTAKE TIDEWATER

Самая примечательная «деталь» *PowerColor Radeon X800 GT EVO* – это массивная система водяного охлаждения. Надо сказать, что совершенно такое же устройство под названием TideWater производится и продается компанией **Thermaltake** и как отдельный продукт, поэтому каждый желающий может поставить его на свою видеокарту, заплатив $50-60. Помпа производительностью 72 литра в час имеет расчетное время долговечности 40 тысяч часов, а менять воду (на торце есть заливное отверстие и зеленый индикатор уровня) надо раз в 10 тысяч часов. Вентилятор способен вращаться в диапазоне скоростей от 1700 до 3000 об/мин, при этом на минимальных оборотах уровень шума, по заявлению производителя, не превышает 17-19 дБ.

Производительность и разгон

Основное предназначение такой видеокарты – овеклокерские эксперименты. Им мы и занялись. Разогнать чип удалось с 500 до 596MHz, а ничем не охлаждаемой памяти покорились частоты 1130MHz (прирост 80 MHz). Производительность в номинальном режиме в ***Doom 3*** (1024x768, noAA, noAF) составила 58fps, а при разгоне – 67fps. Не так уж и плохо, однако стоит иметь в виду, что достичь полученных частотных значений можно и с помощью обыкновенного воздушного кулера, а при установке на микросхемы памяти радиаторов потенциал может быть еще выше. Однако, если тебе не жалко свободных PCI-слотов и ты любишь необычные устройства, то более эффектной видеоподсистемы на нашем рынке, пожалуй, не сыскать.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- система водяного охлаждения: Thermaltake Tidewater;
- графический чип: ATI Radeon X800 GT (R480) ;
- техпроцесс ядра: 0,13 мкм;
- частота ядра: 500MHz;
- объем памяти: 256Mb GDDR3;
- время выборки памяти: 1,6 нс;
- частота памяти (эффективная DDR): 1050MHz;
- интерфейсные разъемы: 2xDVI, S-Video;
- ориентировочная цена: $250.

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?



PlayStation 2 (Slim) RUS	GameCube	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
$169.99	**$139.99**	**$699.99**



PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
$269.99	**$129.99**	**$169.99**

Играй просто!

GamePost



НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

* Огромный выбор компьютерный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр



*

WarCraft III Action Figure: Ticondrius

$42.99

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Текст: Иван Макаренко, Антон Карпин (karpin@gameland.ru)

Современный настольный ПК очень многие геймеры используют как полнофункциональный мультимедиа-центр. На нем смотрят фильмы и телепередачи (со встроенным ТВ-тюнером), слушают музыку и, разумеется, играют. Пожалуй, единственный минус такого ПК, по сравнению с бытовой электроникой, – это гудение вентиляторов. В **«РС Играх»** №6 за 2005 год мы уже останавливались на этой проблеме, рассказывая, как снизить уровень шума мощного компьютера. А возможно ли собрать абсолютно тихую систему? В данной статье мы и попробуем ответить на этот вопрос.

В ТИШИНЕ

Собираем бесшумный игровой компьютер



Помимо развлекательных приложений, компьютер незаменим также в учебе и работе. Согласись, что печатать реферат лучше в тишине – в крайнем случае, под звуки любимой музыки. Однако ориентироваться мы будем не на ***Word*** или ***Excel***, а на игры. В процессе виртуальной битвы ты, конечно, вряд ли обращаешь внимания на «злые» вентиляторы. Но потом, оставляя на всю ночь компьютер скачивать по FTP новый альбом, тебе приходится страдать бессонницей или выключать своего железного друга. В результате утром ты или не высыпаешься, или по дороге в институт слушаешь на своем mp3-плеере не то, что хотелось вечером.

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Конструировать тихий ПК мы начнем с материнской платы. Современные модели прилично греются, а самые «капризные» места у них – это северный и южный мосты чипсета, а также силовые элементы, расположенные вокруг процессора. Большинство модификаций на рынке использует для охлаждения маленькие кулеры. Из-за своего небольшого размера они функционируют на высоких частотах (5-7 тысяч об/мин.) и шумят весьма заметно. Поэтому мы будем искать модели с тепловыми трубками, внутри которых находится жидкость. Непрерывно испаряясь и конденсируясь, она обеспечивает должную циркуляцию и необходимый теплоотвод. Пожалуй, наиболее интересную линейку сейчас выпустила компания *ASUS*. Для процессоров **Intel** с разъемом *LGA775* модель называется *P5N32-SLI Deluxe*. Ее северный и южный мосты чипсета *nForce 4 SLI X16 Intel Edition* (или же *nVidia nForce 4 SLI*), а также силовые элементы питания охлаждаются радиаторами, соединенными между собой тепловыми трубками. Если же тебе требуется экстремальный разгон, то P5N32-SLI Deluxe очень легко усовершенствовать. В комплекте с платой поставляются два небольших «пропеллера», которые можно «надеть» на радиаторы, расположенные возле «камня». Но нам это пока ни к чему, хотя запас карман не тянет. Другой интересный момент – специальный рассеиватель *Stack Cool 2*, расположенный с обратной стороны платы. С этой конструкцией текстолит в области элементов питания и чипсета нагревается на 20°C меньше. Для приверженцев CPU от фирмы AMD (всех моделей на сокете 939) есть плата *ASUS A8N32-SLI Deluxe* (на чипсете *nVidia nForce 4 SLI* или *nVidia GeForce 6150* с встроенной графикой). Она «спасается» от перегрева аналогичным способом, вентиляторы-насадки в комплекте отсутствуют – для *Athlon*'ов они без надобности.

ПРОЦЕССОР

Здесь нам в первую очередь необходимо определить CPU, который мы будем охлаждать. Современные камни Intel на разъеме LGA775 несколько уступают по скорости в играм Athlon'ам на сокете 939, но этот проигрыш не столь критичен, как принято думать, и не играет большой роли. Гораздо хуже у Pentium'ов обстоят дела с энергопотреблением – они гораздо «прожорливее» своих конкурентов. Проблема, разумеется, не в перспективе разориться на счетах за электричество, а в том, что нагреваются камни Intel гораздо сильнее. А значит, и достигают критической для себя температуры быстрее. Учитывая, что в среднем LGA775-совместимые CPU в режиме демонстрируют такую же температуру в режиме покоя, как Атлоны на разъеме 939 под нагрузкой, рекомендовать Pentium'ы к сборке тихого компьютера мы не можем.



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Помимо моделей от **ASUS**, присмотрись также к новым платам (для процессоров *AMD*) *Abit AN8 32X* и *Abit AT8*. Первая основана на чипсете nForce 4 SLI X32 и обладает поддержкой *SLI*, а вторая на *ATI RD480* и совместима с *CrossFire*. Минус их в том, что тепловая трубка не приходит через один из мостов (северный или южный) и охлаждение чипсета будет чуть хуже.



ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР

Обязательным условием эффективной работы кулера *Ninja Heatpipe (SCNJ-1000)* является наличие хорошо продуваемого (вентилируемого) корпуса, который, в идеале должен охлаждаться двумя 120-мм «пропеллерами». Однако мы использовали корпус без каких-либо дополнительных вентиляторов и перегрева не обнаружили. Но все же в летний период стоит установить 120-мм кулера на вдув и на выдув.



ВИДЕОКАРТА

Пожалуй, наиболее любопытным решением для тихой системы является модель *ASUS Extreme N7800GT Silencer*. Это полностью бесшумная видеокарта на мощнейшем графическом процессоре *GeForce 7800 GT*. Для охлаждения столь скоростного GPU и чипов памяти использована технология *ReverseCool* с настраиваемым дополнительным радиатором.

А чем же охлаждать такой процессор, как, например, *AMD Athlon 64 3000+*? Лучшим, на наш взгляд вариантом, будет японский кулер *Ninja Heatpipe (SCNJ-1000)*. Он состоит из шести тепловых трубок, обладает идеально отполированным медным основанием и подходит под все современные процессорные разъемы (LGA 775, Socket 478 (с пластиковой рамков крепления) и Socket 754/939/940). Но главный его плюс – модель абсолютно бесшумная.

ВИДЕОКАРТА

Наибольшая зависимость современных игр – от графического адаптера. На совсем бюджетных вариантах мы останавливаться не будем – такие видеокарты, как ATI RX300 или GeForce 6200TC, конечно, нагреваются очень слабо, но ***Quake 4*** или ***F.E.A.R.*** они не потянут. За последние полгода на рынке появилось множество достаточно мощных моделей с пассивным охлаждением. Неплохим выбором для создания бесшумной системы являются модели, радиаторы которых соединены тепловыми трубками: *Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate*, *Gigabyte GV-RX13P256D* (на чипе *Radeon X1300 Pro*) или *ASUS EAX1600XT SILENT*.

ЖЕСТКИЙ ДИСК

В последние два года винчестеры большой емкости стали гораздо доступнее, однако и работают такие модели гораздо более шумно. Пожалуй, наилучшими акустическими характеристиками обладает линейка **Samsung P120**. Обозреватели некоторых компьютерных изданий сравнивают звучание этого семейства с шепотом, что не так уж и плохо для современного HDD, так как функционирование отдельных моделей других производителей похоже на рычание тигра. К тому же по результатам большинства тестов, модели Samsung P120 достаточно мало нагреваются и весьма быстро работают.



СОВЕТ

Если в твоей комнате не слишком жарко, ты просто можешь снять крышку со своего корпуса и установить все бесшумные (или почти бесшумные, если речь идет о винчестере) компоненты. Разумеется, не забывай о программах мониторинга температуры. Для жесткого диска подойдет утилита *HDDLife* (http://www.softportal.com/freesoftware/3641) HDDtemperature (http://www.siguardian.ru). Для проверки видеокарты сойдет бенчмарк *3DMark2001* (http://www.futuremark.com). Если в процессе тестирование на изображении нет характерной «шахматки», значит, температура в норме. Процессор и память можно проверить с помощью мощного разогрева – например, приложением S&M 1.7.6 (http://www.testmem.nm.ru/snm.htm).

БЛОК ПИТАНИЯ

Сегодня, когда процессор или видеокарта могут потреблять до 100W на «брата», для компьютера необходим мощный блок питания. И некоторым производителям удается совместить абсолютную тишину и достаточную мощность. Например, модель *FSP Zen (FSP300-60GNF)* полностью избавлена от вентиляторов. Конечно, для конфигурации с двумя видеокартами GeForce 7800 его уже недостаточно (мощность FSP Zen – 280W), однако для Sapphire Radeon X800 GTO Ultimate и AMD Athlon 64 3000+ его вполне хватит. Обрати также внимание 350-ваттный на *Antec Phantom 350* и *Yesico FL-420TX* на 420W.

КОРПУС

В заключении остановимся на корпусе. Весьма интересной, на наш взгляд, является модель *Antec P180*. Конструкция этого корпуса чем-то напоминает сейф. Дело в том, что P180 оснащен тремя уровнями подавления шума, что окончательно спасет тебя от лишних децибел.



Подстраховка

При необходимости установи в корпус вентиляторы большого размера (120-мм) на вдув и выдув. Как правило, они работают почти бесшумно.



Самый простой способ избавиться от внешних шумов – надеть наушники закрытого типа и включить музыку. Но это походит не для всех ситуаций...



БЛОК ПИТАНИЯ

Достаточно интересной для бесшумного компьютера является модель *Topower TOP-420NF*. Пиковая мощность этого БП составляет 420W. У него есть вентилятор, но включается он лишь при нагрузке 250W и больше. Активировать пропеллер можно и кнопкой на корпусе – тогда он будет работать на максимальных оборотах. В остальное время он совершенно бесшумен.



КОРПУС

Бесшумный корпус *Zalman TNN 500A* является одним гигантским кулером. Правая и левая боковые панели TNN 500A представляют собой радиаторы, охлаждаемые конвекционными потоками воздуха. В результате обе боковые панели корпуса рассеивают тепло наружу. Модель может комплектоваться безвентиляторным БП на 400W, а также бесшумными кулерами для CPU и VGA.



Бесшумная видеокарта *ASUS EAX1600XT Silent* работает на частотах 590/1380MHz и оснащается 256Mb памяти типа GDDR-3 с 128-битной шиной. Ее радиатор приподнят над поверхностью платы настолько, чтобы обеспечивать адекватные условия обдува силами естественной конвекции.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Вот и подошли новогодние праздники. Но мы, JeForce и MegaZver, всегда на посту. Отправляй нам свои вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме, только описывай проблему подробнее.

Q Привет! Хочу купить системник: «камень» *AMD Athlon 64 3500+*, память *Hynix PC3200 1024Mb*, мать *ASUS A8N SLI Deluxe*, БП *Thermaltake 480W*, винт *Samsung (SATA 120Gb)*, видеокарту *Prolink GeForce 7800GTX*. Хорошая ли это конфигурация, с учетом того, что процессор я собираюсь обязательно разогнать до 2700MHz. Какие CPU от AMD и *Intel* сопоставимы в играх с разогнанным *Athlon 3500+* (2200@2700)?

Никита Фролов



A Привет! Конфигурация неплохая, но для разгона советуем тебе взять AMD Athlon 64 3000+ на ядре *Venice* – оверклокерский потенциал у него ничем не хуже, а стоит он меньше. Если чуть-чуть добавить средств, то на сэкономленные деньги можно купить второй гигабайт памяти, что крайне важно, например, в ***Battlefield 2***, где на больших разрешениях 1Gb не хватает – возникает «своп». А выставлять меньше, чем 1600x1200 пикселей, судя по твоим намерениям взять GeForce 7800GTX, ты вряд ли собираешься. Кстати, боксовый вариант процессора покупать не советуем – заплатишь на $30 больше, а получишь в довесок шумную и неэффективную систему охлаждения. Для штатной работы и среднего разгона (до 2400MHz) вполне подойдут модели из ассортимента **GlacialTech** (все версии Igloo 7200 или 7300, кроме Pro, которая несколько шумновата). Стоят они $10-12. Ну а для экстремальных оверклокеров неплохим выбором будет медный *Zalman CNPS 7700-Cu* ($47). Разогнанный до 2700MHz CPU будет уступать в играх лишь такому «монстру», как *AMD Athlon 64 FX-57* (2,8GHz, 1024Kb L2), да и то лишь несколько fps, а модели от **Intel**, даже самые шустрые и дорогие, проиграют AMD Athlon 64 3000+@2700MHz.



Q Здравствуйте! Проблема заключается в том, что я от скуки решил разогнать процессор. Частоту по шину увеличил с 166 до 182MHz, а множитель как стоял на 11, так и не изменился. Я пробовал вирировать его при нормальных частотах шины (166), но безрезультатно. Что делать? Моя система: *AMD Athlon XP 2500+ 512Kb*, *Geforce FX 5200*, блок питания 300W, 2 планки ОЗУ – *Kingmax 256Mb* и *Samsung 512Mb*, материнка – *EPoX 8RDA* на чипсете *Nvidia NForse Ultra 400*. P.S. Расскажите поподробнее об охлаждении, ведь с разгоном шутки плохи.

Ваш вечный читатель, АБЫРВ@ЛГ 2.0.

A Здравствуй! Во-первых, гнать процессор на боксовом кулере не стоит – шум от него слишком большой, а эффективность невысока. Для *Athlon XP 2500+* хорошо подойдут заслуженно популярные алюминиевые модели от **GlacialTech** и **Titan**. Не последнюю роль в охлаждении играет термопласта (например, *КПТ-8*). Ее следует нанести тонким равномерным слоем на кристалл процессора. Температурный режим в разгоне не должен превышать 60-65 градусов, в идеале – 50. Во-вторых, множитель увеличить не получится, поскольку он заблокирован на аппаратном уровне. Но расстраиваться не стоит, поскольку Athlon XP 2500+ (1800MHz) без проблем гонится до индекса *3200+* (2200MHz). Для этого надо зафиксировать шину на 200MHz и снизить делитель памяти (на EPoX 8RDA – в процентах от частоты FSB), поскольку ее частота тоже зависит от частоты шины. Для большей стабильности системы также стоит поднять напряжение на процессоре до 1.65V или больше (вплоть до 1.8-1.9V, что безопасно для Athlon XP). Стабильность CPU проверяй в играх и бенчмарках. Удачного разгона.

Q Видеокарта *MSI GeForce NX6600 TD 8981 (PCI-E)*, мать от Gigabyte (чипсет 5939 *Nforce4 SLI*), монитор *Samsung SyncMaster 551S* и блок питания на 350W. В играх появляются глюки – горизонтальные полоски в виде квадратиков. Помогите!

Стас Худин

A Это так называемые «артефакты», которые возникают в результате переразгона или перегрева чипов памяти. Если ты не занимался оверклокингом видеокарты и уверен, что в корпусе твоего системного блока достаточно хорошая циркуляция воздуха (проверь температуру с помощью программы ***RivaTuner***), то, скорей всего, тебе попался экземпляр с бракованными микросхемами памяти. Обратись к продавцу и попроси заменить видеокарту. Если все-таки разгон имел место, то стоит приклеить к чипам радиаторы или снизить рабочие частоты.

Q У меня *Pentium 4 2800MHz*, боксовый кулер которого под нагрузкой развивает скорость до 5400 об/мин, и шумит как «самолет», причем процессор разогревается до 61 °C. В режиме покоя – 39-40 °C (при частоте оборотов 3500-4500 об/мин). Нормальна такая ситуация? Какой программой можно уменьшить скорость кулера? И отразится ли данное снижение на температуре процессора?

Роман Полетаев

A Шум боксового кулера не должен тебя удивлять – при таких-то оборотах! Да и температура для этого процессора вполне обычная. Если материнская плата поддерживает контроль частоты вращения вентилятора, то тебе поможет утилита ***SpeedFan***. Ну а если системная плата такими функциями не богата, то можно воспользоваться контролерами частоты вращения от фирм **Cooler Master** или **Thermaltake**.

Q Здравствуйте! У меня такая проблема: винда не видит CD-ROM, хотя вчера все было ok! Не могу понять, в чем дело, все шлейфы на месте. Моя конфигурация: *AMD Athlon 2500XP 1833MHz*, *2x256Mb RAM*, БП *350W INWIN* (PowerMan), MB *Gigabyte GA-7N400*, видеокарта *Micro-Star GeForce 6800GT 256Mb*.

stalker-m

A Привет! Проблема может быть как программной, так и железной. Возможно, ты проигрался с твикерами или еще как-то объяснял Windows'у, кто тут главный. Для начала посмотри в BOIS, видит ли он твой CD-ROM и

работает ли механическая часть, если да – то дело явно в настройках Windows. Переставь дрова для материнской платы, через мастер установки оборудования сделай поиск новых устройств. Если и это не поможет, то стоит проверить работоспособность CD-ROM на другом компьютере – если там все в порядке, то нужно переставить операционную систему. Ну а если оптический привод не виден и в BIOS, сначала проверь не отключен ли он там. Если нет, то возможно проблема в шлейфе, замени его.

Q Привет, PC ИГРЫ! У меня постоянно при выключении компа или модема пропадают дрова на модем. В Win98 все было нормально, а как проставил WinXP PRO пошел такой глюк. ОС Win XP PRO SP2, а модем *Conexant SC56D External PnP,V.92,V.90*, Voice Speakerphone. Заранее спасибо.

Ефремов Den

A Скорее всего, ты ставишь на XP старые драйвера, предназначенные для Win98. Стоит обновить «дрова», последнею версию которых всегда можно найти на сайте производителя модема. Кроме того, проблема может возникать из-за воздействия вирусов и их некорректном удалении из системы. Тут может помочь только переустановка операционной системы.

Q Я собираю (пока в теории) новый комп. Выбрал процессор *AMD Athlon 64 X2 4800+ Socket 939* (средства позволяют), материнскую плату *MSI K8N Diamond Socket 939*, корпус *Thermaltake VA9480SWAE(D) Kandalf Silver*, оперативную память *DIMM DDR400 PC3200 2048Mb (2x1024Mb) Patriot 2-3-2-5 BOX*, жесткий диск *400Gb 7200rpm 8Mb cache Seagate Barracuda 7200*. Совместима ли эта система с жизнью? Я хочу установить бесшумную «водянку». Рассматривал вариант покупки *Zalman Reserator 1*, но она рассчитана только лишь на разъемы 478/462/754/940. Есть ли аналоги? Заранее благодарю. P.S. Отличный журнал, коллекционирую, есть все номера, начиная с первого и кончая нынешним. Продолжайте в том же духе!

С уважением, Андреев Вячеслав.

A Здравствуй. Система хорошая, но, к сожалению, с жизнью несовместима. В этой конфигурации не хватает видеокарты, а она твоему компьютеру все-таки понадобится. Стоит обратить внимание на модели, базирующиеся на чипах nVidia *GeForce 7800GTX 256Mb/GeForce 7800GTX 512Mb* или *ATI Radeon X1800XT* . Они смогут полностью реализовать потенциал твоей системы. Как вариант, если средства неограниченны, производительность можно увеличить за счет связки SLI из двух графических адаптеров *7800GTX*. Насчет Zalman Reserator 1 ты неправ. Модель может быть установлена на Socket 939. Помимо Zalman'a, стоит обратить внимание на *Thermaltake CL-W0011* и *Titan TWC-A04 v2.0*.

Q Почему тормозит *GTA San Andreas*? Моя система: *Intel Celeron 4A 2400MHz* (24x100), материнская плата *Albatron PX865PE* (Pro) (5 PCI, 1 AGP, 4 DDR DIMM, Audio) на чипсете *Intel Springdale i865PE*, ОЗУ 512Mb (DDR SDRAM), *ATI Radeon 9600 Series* (256Mb), *Maxtor 6Y080L0* (80Gb, 7200 RPM, Ultra-ATA/133), *ASUS CRW-5224A* (52x/24x/52x CD-RW), БП 300W.

Семин Антон

A Привет! Твоя система довольно жизнеспособна для нынешних игр, но имеет одно слабое место – видеокарту на базе чипа ATI Radeon 9600. Такая игра, как GTA San Andreas, пусть и по современным меркам не блещет графикой, но портирована с приставок, и поэтому не лучшим образом оптимизирована для PC. Тебе стоит ограничиться средними настройками графики и отключить AF и сглаживание. Попробуй также поставить свежие драйвера, но лучше все-таки смени видеокарту.

Q Хочу у вас спросить! Купил я недавно компьютер (такой средненький): процессор *AMD Athlon 64 3000+ Socket 949 BOX*. Прихожу домой радостный, нажимаю: «Мой компьютер»-> «Свойства» и вижу, что частота процессора 1.8GHz! Хотя модель определяется правильно – AMD Athlon 64 3000+. Пробовал смотреть разными программами – *PCMark* и т.д. Везде 1800GHz. Возвращаюсь на следующий день в магазин и спрашиваю: «Что это, мол, такое?». А они мне отвечают, что 3000 – это не частота, а XP-рейтинг. Я думаю про себя: «Ничего себе, я что, заплатил 4900 рублей за процессор в 1,8GHz?». Сам я не разбираюсь, поэтому расскажите мне, пожалуйста, побольше на эту тему!

A ивет! Действительно, AMD указывает в названии процессора не тактовую частоту, а так называемый PR-рейтинг (началось это с Athlon XP). Причем как многие полагают, он сопоставим с моделями Intel Pentium, функционирующими на частотах, соответствующих этим индексам. Однако AMD заявляет, что они соотносят эти условные единицы с производительностью Athlon (старой серии), как если бы эти CPU работали на частотах, указанных в рейтингах. Главный «конек» процессоров AMD – более эффективная архитектура, позволяющая им во многих приложениях ничем не уступать Pentium'ам, а в играх их даже превосходить.

Q Помогите! С чем связано повышение температуры моей видюхи? Летом- 46-54 градуса, а зимой до 70 и более. Нормально ли это при такой конфе: *GeForce FX5600XT*, *AMD Athlon XP 2600+*.

dimazoid

A Причина зимнего перегрева, как правило, в расположении ПК – он, скорее всего, стоит у тебя недалеко от батареи. Отодвинь системный блок подальше и не забывай периодически проводить «субботники» в компьютере, очищая его внутренности от скопившейся пыли.

Q Здравствуйте! Приобрел *DVD-RW NEC-3540A*. Скажите по собственному практическому опыту, на каких скоростях оптимально писать DVD-R и DVD-RW диски? Спасибо.

A Здравствуй! Это в большинстве случаев зависит от качества болванки и максимальной скорости, на которой она может быть записана. А вообще привод сам выбирает оптимальную скорость «прожига». Так что можешь смело выставлять максимальную скорость, умное железо само разберется, что к чему.

~ Выставляя разрешение и частоту обновления монитора, не завышай заявленные производителем максимумы этих значений, иначе ты можешь испортить дисплей. Точные цифры можно посмотреть на официальном сайте изготовителя или в инструкции.

~ При покупке «оверклокерских» модулей памяти обращай внимание на напряжение, которое требуется для достижения заявленного производителем разгона. Возможно, твоя материнская плата не поддерживает необходимый вольтаж.

~ Когда соединяешь телевизор и видеокарту (через S-Video), выключай как компьютер, так и телевизор, чтобы не спалить графический адаптер. Кроме того, используй кабель с сопротивлением не ниже 75 Ом.

~ Проведи руками по батарее или заземленному объекту, перед тем, как лезть что-то «апгрейдить» в своем компьютере. Это снимет статическое электричество с твоих рук. Также не лишним будит обесточить систему, вынув сетевой шнур питания.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать :)

(game)land



Страна Игр



PC Игры



CyberSport



SYNC



Digital Creative Arts


Хакер


Хакер Спец


Железо


Мобильные компьютеры



Лучшие цифровые камеры



Total DVD



DVD Эксперт



Onboard



Mountain Bike Action



Хулиган



Свой Бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

780-88-29 (для Москвы)

8-800-200-3-999 (для России)

ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / ЯНВАРЬ 2005









НА ДИСКЕ

ВИДЕОГАЙД
- QUAKE 4

СКОРОСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ:
- DOOM III: ReE

БАЗЫ КОДОВ
- Chemax 5.6
- Chemax Rus 4.3
- База кодов и прохождений «Путеводитель»

ПРОХОЖДЕНИЯ:
- Fahrenheit
- Myst 5: End Of Ages

ТРЕЙНЕРЫ
- Pro Evolution Soccer 5
- Football Manager 06
- Call of Duty 2
- The Movies
- GT Legends
- EverQuest II: Desert of Flames
- Shattered Union
- Star Wars: Battlefront 2
- The Matrix: Path of Neo
- The Chronicles of Narnia: Teh Lion, The Witch and the Wardrobe
- Peter Jackson's King Kong
- Vietcong 2
- GUN

Гамарджоба! Несмотря на холодную погоду (правда, в этом году не так уж и морозно), зима – самое жаркое время для геймеров. В особенности это касается замечательной предновогодней поры – она просто сказочно щедра на хитовые релизы. Однако в тот же период, словно снег на голову, сваливается еще куча житейских забот: сессия, закрытие всех долгов по работе, покупка подарков... Что ни говори, а для российского человека Новый Год – самый главный праздник. И встретить его большинство людей старается со «свободной душой», а провести максимально весело. Нам, геймерам, приходится сложнее остальных – ведь не так уж легко отвлекаться на какие бы то ни было проблемы, когда на полке с дисками лежит столько классных новинок!

По сравнению с предыдущим месяцем, этот выдался куда более скромным на суперблокбастеры. Вслед за оглушительной канонадой из ***Fahrenheit, F.E.A.R., Black & White 2, Quake 4*** последовала череда не менее качественных, однако более «узкоспециализированных» проектов. Самые примечательные из них мы уже успели пристально изучить: перевернув страницу, ты прочитаешь руководства по ***Age of Empires 3*** и ***Star Wars: Battlefront 2***. В следующем номере точно будут материалы по ***Sid Meier's Civilization 4***, ***The Movies***, ***Battlefield 2: Special Forces*** – почти до самой весны недостатка в отличных играх не предвидится! Однако вернемся к текущему выпуску.

Как мы и обещали, шупальца «Путеводителя» добрались до диска **«РС ИГР»**. Смотри пару классных видеоруководств: тактические советы по Quake 4 за авторством киберспортсмена **pROZED** и скоростное прохождение ***Doom 3: Resurrection of Evil***. В разделе статей разместилось аж три материала: руководства по ***Vietcong 2***, ***MYST V: End of Ages***, а также не попавший в прошлый номер (из-за технических проблем) гайд по Fahrenheit. Уф, вроде все. Засим откланиваюсь и желаю всего-всего в новом году. С наступающим!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

В ЖУРНАЛЕ



AGE OF EMPIRES III
Нововведений в Age of Empires III не так уж и много, и поклонники серии сразу почувствуют себя как дома ..... стр. 210



STAR WARS: BATTLEFRONT II
Хотя этому проекту и далеко до Battlefield 2, он все равно рассчитан на коллективные действия. А управляемые AI боты предназначены только для того, чтобы суетиться под ногами и создавать видимость боя ..... стр. 214



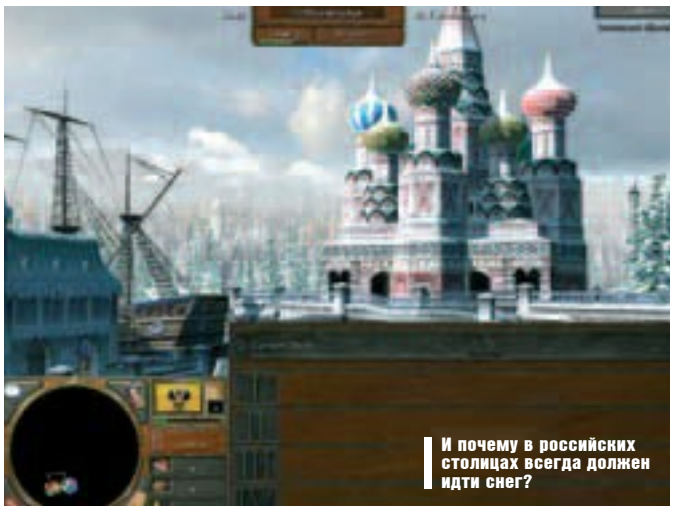
CHEATS, EASTER EGGS
Brothers in Arms: Earned in Blood, Conflict: Global Storm, Метро–2, Rebel Raiders: Operation Nighthawk, London Racer: Destruction Madness, Worms 4: Mayhem, Black & White 2, Dungeon Siege 2, 18 Wheels of Steel: Convoy, Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, L.A. Rush, Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault ..... стр. 218

AGE OF EMPIRES III

КОЛОНИЗИРУЙ ЭТО!

Текст: Борис Соколов

Нововведений в *Age of Empires III* не так уж и много – сам геймплей игры не претерпел существенных изменений, и поклонники серии сразу почувствуют себя как дома. Дабы не отставать от новомодных веяний, в игру были введены герои, однако получившийся псевдоролевой элемент откровенно слаб. Самой оригинальной фишкой игры являются столицы и связанная с ними карточная система. Также многое теперь зависит от строительства торговых постов на территории индейских поселений. Заметно упростилась экономическая модель игры, зато большее внимание уделено непосредственно битвам. Но, обо всем по порядку.



И почему в российских столицах всегда должен идти снег?

FAQ

Q Все ли улучшения в столице важны для игрового процесса Age of Empires III?

A К сожалению, среди всевозможных апгрейдов хватает и притянутых за уши улучшений – на геймплее они не отражаются, и служат, скорее, для эстетики.

Q Что выгоднее – разводить домашний скот или засевать поля?

A Заклание домашних животных приходится контролировать лично, что неоправданно отвлекает внимание игрока. Гораздо проще построить побольше мельниц.

Q Насколько серьезны заверения разработчиков об уникальных построениях юнитов и широких тактических возможностях в бою?

A Не слишком серьезны – продуманных битв с огромными армиями, как в «Казаках», в AoE III нет. Достаточно иметь элементарные представления о плюсах и минусах тех или иных боевых единиц и не лезть, например, небольшим отрядом конницы на толпу пикинеров. Как правило, стычки часто превращаются в обычное «мясо».

Q Насколько многочисленны войска индейцев – можно ли собрать армию, как в «Завоевании Америки»?

A Нет – каждый лагерь предоставляет до 10 юнитов одного вида.

СТОЛИЦЫ. ПОМОЩЬ ИЗ РОДНОГО ГОРОДА

Не пытайся отыскать ролевой элемент непосредственно «на карте» – разработчики нашли другой способ заставить игрока просиживать вечера над одной и той же нацией и скрупулезно набирать опыт. Каждая нация колонистов имеет тесную связь со столицей своей родины, и Европа не забывает своих представителей в Америке. Главная польза от города – гуманитарная помощь. Присылаемые с наступлением новой эпохи или по запросу игрока (в течение игры будет копиться специальный показатель, отвечающий за возможное количество таких запросов) ящики с провизией или деньгами, а также новые юниты (в том числе и такие, которых нельзя получить обычным путем – в казармах или городском центре) реально облегчают жизнь. Это заметно даже на начальной стадии, а уж с повышением уровня города такие посылки вообще могут повлиять на исход сражения. За основу сего нововведения взята система карточных колод (card/deck), которые составляются самим игроком для своего города – таких колод можно иметь несколько, а также их можно менять по ходу игры. Представляют они собой набор возможных услуг, сгруппированных в пять уровней, – каждый последующий открывается в новой эпохе. Поначалу можно заказывать лишь ресурсы, а потом дело дойдет и до вагонов для постройки, скажем, форта. Получая опыт после каждой пройденной миссии или сценария, мы можем производить улучшения в городе и открывать новые карты. Определившись с тактикой, выбираем востребованные в первую очередь улучшения, будь то увеличение числа ресурсов или количества юнитов за партию. Возможными видами гуманитарной помощи ведают соответствующие управления в столице, которые тоже можно улучшать и видоизменять, меняя облик города. По сути, столица – и есть главный герой, которого необходимо постоянно развивать. Уже через десяток успешно завершенных сценариев у нас на руках будет внушительная по размеру и возможностям колода.



Хорошо, что Дон Кихот не покорял Новый Свет.

ЭКОНОМИКА. НА ЧТО ЖИТЬ И ГДЕ ДОБЫВАТЬ

От былой роскоши в виде четырех различных ресурсов и уймы требующих охраны амбаров и складов, нам оставили всего три вида средств для выживания плюс модный в современных стратегиях опыт, а также крестьян, которые отныне «переваривают» ресурсы, не отходя от кассы. Теперь им не приходится бегать с охапками «добра» до склада и обратно – с каждым взмахом топора (охотничьего ножа, серпа или кирки) в нашу копилку поступают заветные древесина, пища и монеты. Да-да, деньги теперь просто именуются «coin». Поподробнее остановимся на способах добычи ресурсов. Разработчики сжалились над игроком, и теперь не надо будет следить за садами и огородами, чтобы вовремя разбивать новые плантации на местах истощившихся – мельницы с полями получили статус «infinity». Однако дичь по-прежнему имеет неприятное свойство заканчиваться в самый неподходящий момент.
Появились фермы, на которых можно выращивать домашний скот без каких бы то ни было ограничений. Большое значение придается и рынкам – главное только не забывать, что с каждой проданной единицей ресур-

са цена на последующую падает, и наоборот – повышается при покупке.
Кроме того, есть еще несколько способов обогащения.

ГУМАНИТАРНАЯ ПОМОЩЬ ИЗ СТОЛИЦЫ

При повышении уровня родного города с умом выбирай новые карты. Количество ресурса в одной партии из Европы можно постепенно увеличивать. Определившись с тактикой, решай, что тебе более всего нужно из Старого Света, и развивай выбранную ветвь в соответствующих управлениях столицы. Так, например, уже вторая карта с деньгами будет приносить за раз не 300, а 600 единиц. Исходя из потребностей, надо составлять и колоды.

ТОРГОВЫЕ ПОСТЫ

Не пренебрегай постройкой станций вдоль торговых путей и не забывай вовремя производить их улучшения – сначала они будут приносить только опыт, но при переходе в новые эпохи и улучшении качества дорог, станут доступны и оставшиеся виды ресурсов. А после прокладки железнодорожных путей возрастет и прибыль. Главное – вовремя переключать галочки на станциях, ведь в зависимости от стадии развития и текущих целей, могут быть востребованы разные ресурсы. Постарайся как можно быстрее обзавестись всеми доступными станциями. Обычно их три или четыре на карте.

РЫБОЛОВСТВО

Поскольку рудники могут иссякнуть, весьма полезна возможность зарабатывать на море. Чего только стоит охота на китов! Имеет смысл занять как можно больше точек в море, где обитают эти гиганты. На каждой могут промышлять до четырех судов одновременно. И не забудь обеспечить охрану морских границ – очень неразумно будет терять такой источник прибыли.

ПОИСК СОКРОВИЩ

На первых порах, когда на счету каждая копейка, а крестьян еще ничтожно мало, стоит обратить внимание на разбросанные по карте сокровища (treasures). Эдакие «подъемные». Только будь осторожнее – герою-разведчику то и дело приходится вступать в бой с агрессивно настроенными охранниками драгоценностей.

ЧТО УЖЕ БЫЛО В АМЕРИКЕ?

Понятно, что колонисты пришли не на пустую землю и не «консервировались» в своих фортах и городках. Поэтому в третьей части игры появились нейтральные постройки, которые необходимо использовать в своих целях. Коренное население будет сотрудничать с тем, кто первым доберется до их поселения и построит там торговый пост. В обмен краснокожие предоставляют очень полезные юниты: всего их девятнадцать штук, и они в то или иной мере

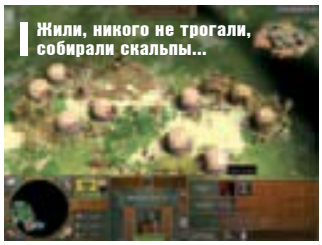

Кому-то повезло меньше, чем нам...

соответствуют боевым юнитам колонистов (хотя есть и экзотика, вроде тяжелых щитников ирокезов).
По пришествию новой эпохи лагеря индейцев можно улучшать. Рассмотрим обе нейтральные постройки подробнее.

ИНДЕЙСКОЕ ПОСЕЛЕНИЕ (NATIVE AMERICAN CAMP)



Каждое племя имеет определенный набор улучшений для своего лагеря и может предоставить игроку одного или двух различных юнитов. На численность индейских рекрутов не распространяется общее ограничение популяции, однако в поселениях коренных американцев есть свои количественные пределы.


Жили, никого не трогали, собирали скальпы...


И вот эти красавцы должны обеспечить нам стабильное финансовое положение.

MONSTER TRUCK CONQUEST

В прошлой части мы могли «рекрутировать» бойцов с мощным футуристическим оружием, теперь же у нас появился настоящий бигфут! Конечно, обладание монстром на огромных колесах сводит весь смысл игры на нет – получив в самом начале сценария сей юнит (путем введения кода «tuck tuck tuck»), можно праздновать победу – разрушительная сила этой махины потрясает. Любое здание противника не выдерживает и первого тарана красным кузовом.



РУССКИЕ В АМЕРИКЕ

После установки оригинальной английской версии я сначала подумал, что меня обманули и подсунули пиратский перевод – соотечественники говорили со мной на чистейшем русском, без акцента! Очень приятно слышать родную речь без попыток внести национальный колорит противным акцентом – вспомните русских «товарищей» из старенькой ***Red Alert***. Вообще, сильно разнообразят и скрашивают игровой процесс звучащие в динамиках языки – отличный способ познакомиться ближе с фонетикой, скажем, португальского языка, или послушать угрозы оттоманского вождя на родном ему наречии.



МАНИПУЛЯЦИИ С XML-ФАЙЛАМИ

Перед изменением файлов необходимо снимать с них атрибут «только для чтения». По завершению всех манипуляций не забывай сохраняться.



Всего в разных областях Северной Америки можно встретить 13 индейских племен, каждое из которых обладает своими уникальными бойцами.



ЗАСТАВА (OUTPOST)

Нейтральные здания вдоль торговых путей. Как уже говорилось, эти постройки важны для развития экономики, поэтому торговые посты должны стоять на каждой доступной заставе, и каждая станция должна быть своевременно улучшена. Стоит своевременно позаботиться об их охране – при определенных условиях, владение четырьмя заставами запускает обратный отсчет до победы в сценарии, подобно обладанию Чудом Света в прошлой части игры.



Вдоль заставы проходит торговый путь, по которому перемещаются караваны, а позже – и поезда, принося в копилку игрока ресурсы и опыт.

СТАРЫЙ СВЕТ

Сфокусируем наше внимание на представленных в игре нациях, поскольку каждая обладает своими уникальными юнитами и бонусами.

БРИТАНИЯ (THE BRITISH)

Союз Англии, Шотландии и Уэльса играл одну из основных ролей в колонизации Нового Света. В ***AoE III*** британцы необычайно активны в сферах промышленного и экономического развития – с каждым новым домом игрок получает поселенцев в количестве трех штук, а для работников есть апгрейд, повышающий их скорость.

Уникальные юниты:



1. Longbowman – благодаря мощным длинным лукам, эти юниты замечательно «выкашивают» даже тяжелую пехоту.



2. Rocket – артиллерия, особо эффективно обстреливающая вражеские города.

ГОЛЛАНДИЯ (THE DUTCH)

Одна из богатейших наций. Юниты голландцев довольно дорого стоят, однако эта неприятная особенность компенсируется наличием такой полезной постройки, как банк. Он приносит стабильный доход и позволяет не так сильно зависеть от количества руды на карте.

Уникальные юниты:



1. Envoy – исследователь. Не способен нападать, но обладает большим радиусом обзора.



2. Ruyter – вооруженные огнестрельным оружием всадники. Быстрые и достаточно сильные юниты.



3. Fluyt – тяжелое универсальное судно. Пригодно для транспортировки солдат, ведения морских сражений и даже рыбной ловли.

ФРАНЦИЯ (THE FRENCH)

Активные колонизаторы, отхватившие себе немалый кусок Северной Америки. Экономика французов на первых порах развивается медленно, однако их поселенцы – Coureur – обладают приличными боевыми навыками и поначалу могут запросто справиться с возможными атаками противника.

Уникальные юниты:



1. Coureur – поселенцы с винтовкой, способные объединяться в небольшие отряды. Хорошая защита на первых порах.



2. Cuirassier – медленная и дорогая конница, тем не менее, является очень мощной боевой единицей и обладает большим запасом здоровья.

ГЕРМАНИЯ (THE GERMANS)

Сильная европейская держава, не особо «засветившаяся» в эпоху колонизации Америки. Отличается затянутым развитием экономики и медленным производством поселенцев, однако это компенсируется уникальными юнитами:



11. Uhlan – незаменимы в быстрых набегах. Небольшие отряды прибывают с каждой отгрузкой из столицы.



2. Settler Wagon – поселенец. Собирает ресурсы быстрее, нежели обычные работники.



3. Dopplesoldner – тяжелый пехотинец. Медленный и не способный вести бой на расстоянии, он отлично справляется с вражеской пехотой и кавалерией.



Туркам досталось по самое не балуй. Уж лучше бы даже не высовывались Америку покорять.

ТУРЦИЯ (THE OTTOMANS)

Несмотря на все свое влияние в Восточной Европе, Османская империя не принимала участия в колонизации Америки (тем более странно участие этой нации в игре). Отличаются заметным прогрессом в технологии и военном деле.

Уникальные юниты:



1. Janissary – великолепная альтернатива мушкетерам. В ближнем бою используют довольно весомый аргумент – саблю.



2. Abus Gun – мобильная гаубица, эффективна практически против любых вражеских юнитов.


Наверно, именно из такой пушки обстреливали Константинополь.


3. Spahi – средняя по всем параметрам конница. Хороша против вражеской артиллерии.


4. Galley – этот корабль неплохо подходит для обороны китобоев и портов.


5. Great Bombard – большая пушка, идеальна против зданий. Вследствие низкой точности малоэффективна в борьбе с пехотой и кавалерией.

ПОРТУГАЛИЯ (THE PORTUGUESE)

Наряду с Британией и Испанией была одним из главных завоевателей Нового Света. Исследователь португальцев является слабым бойцом, но обладает способностью spy-glass – при помощи подзорной трубы он может открывать отдаленные участки карты. Также у Португалии есть дополнительный вид Cowered Wagon, который раскладывается в торговый центр. Согласно историческим реалиями, нация отличается сильным флотом.

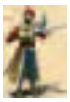
Уникальные юниты:


1. Cassadore – вооруженная винтовками легкая пехота. Способна наносить большие повреждения, однако обладает малым запасом хит-поинтов.

РОССИЯ (THE RUSSIANS)

Как известно, Россия «откусила» от Америки лишь маленький кусочек – Аляску. И ту вытащили изо рта. Однако это нисколько не умаляет военный потенциал нации в тот исторический период. Особого внимания заслуживает возможность тренировать поселенцев партиями по три человека.

Уникальные юниты:


1. Strelet – стрелецкое войско, очередной аналог мушкетеров. Можно производить отрядами по десять юнитов.


2. Cossack – эта слабая конница обладает лишь тем сомнительным преимуществом, что «занимает меньше места» – для производства сего юнита необходима всего одна свободная единица «population».


Штатов еще не было, а эмансипация уже процветала!


3. Oprichnik – мощная тяжелая конница, даст сто очков вперед любому тевтонцу.

ИСПАНИЯ (THE SPANISH)

В свое время обладала обширными колониями и делала на этом огромные деньги. Испанцы отличаются сильной пехотой и кавалерией.

Уникальные юниты:


1. Redolero – тяжелобронированные мечники со щитами. Сильная пехота, запросто справляющаяся с вражеской кавалерией.


2. Lancer – конница, вооруженная копьями. Подходит для истребления вражеской пехоты.


3. War Dog – слабая единица, годная, разве что, для охраны исследователя от диких животных. Слабейший и самый бесполезный уникальный юнит.

CHEATS

Прямо в игре жмем «Enter» и вводим следующие коды:

- **X marks the spot – убрать «туман войны»**
- **Medium Rare Please – получить 10000 еды**
- **<censored> – получить 10000 единиц дерева**
- **Give me liberty or give me coin – получить 10000 монет**
- **Nova & Orion – получить 10000 опыта**
- **Speed always wins – увеличить скорость строительства и добычи**
- **Ya gotta make do with what ya got – получить огромную пушку из столицы**
- **tuck tuck tuck – получить красный бигфут**
- **this is too hard – выиграть сценарий**

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ

В любом текстовом редакторе открываем файл «proto.xml» (директория «data» в папке с игрой). Находим в тексте параметры «CrateOf»: CrateofFood, CrateofCoin, CrateofWood, CrateofFoodLarge, CrateofCoinLarge, CrateofWoodLarge. Для всех этих величин отыскиваем признак «InitialResourseCount» и меняем число ресурсов на любое желаемое. Например – 99999.000.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ В SINGLEPLAYER

В текстовом редакторе открой файл «sp_имястолицы_homecity.xml» из директории «My Documents\My Games\Age of Empires 3\Savegame». Найди показатель «<level>XX</level>» и измени значение «xx» на нужное число. Например, 99.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ UNLOCK POINTS В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Открой в текстовом редакторе файл «sp_имястолицы_homecity.xml» из директории «My Documents\My Games\Age of Empires 3\Savegame». В показателе «<skillpoints>xx</skillpoints>» меняем число «xx» (количество очков на данный момент) на любое желаемое.

УВЕЛИЧИТЬ ЧИСЛО UNLOCK POINTS ДЛЯ КАРТОЧНОЙ КОЛОДЫ СТОЛИЦЫ (CARD/DECK) В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В уже упоминавшемся файле «sp_имястолицы_homecity.xml» найди показатель «<numpropunlocksearned>xx</numpropunlocksearned>», где «xx» – число оков на данный момент. Как обычно, меняй значение «xx» на что-нибудь вроде 999.


Враги сожгли родную хату, и месть за это будет ужасной.

STAR WARS BATTLEFRONT II

ШКОЛА ДЖЕДАЕВ

Текст: Андрей Шаповалов

Изложенные ниже советы стопроцентно работают только при игре против компьютера. Если тебе вдруг захочется попытать счастья против противника-человека, то помни: в *Star Wars Battlefront II* (далее для краткости SWBF2) побеждает не отдельно взятый крутой игрок, а команда. Хотя этому проекту и далеко до *Battlefield 2*, он все равно рассчитан на коллективные действия. А управляемые AI боты предназначены только для того, чтобы суетиться под ногами и создавать видимость боя.



FAQ

Q Возможно ли зарабатывать медали в онлайн-игре?

A Зависит от настроек сервера. Только учти – боевые заслуги, заработанные в одиночной игре, не складываются в одну копилку с «онлайновыми». И наоборот.

Q За какой класс легче всего играть?

A Как показалось лично мне, класс Trooper представляет собой «универсального солдата», который эффективен в большинстве ситуаций.

Q Я слышал, что в игре есть уровень со всеми героями и злодеями.

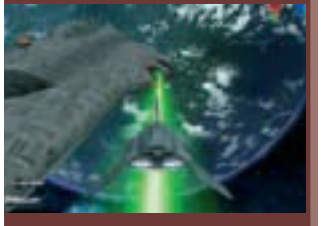
A Да, это так. Просто запусти Assault на Mos Eisley.

Q Я заработал легендарный статус, но не могу использовать призовое оружие. Почему?

A Тебе следует переключиться с обычного оружия на призовое. Правда, в таком случае ты больше не сможешь пользоваться своей старой пушкой. Это правило обходит стороной только класс Heavy Weapon – он по-прежнему будет иметь возможность использовать гранатомет и самонаводящиеся ракеты.

Q Можно ли каким-нибудь образом отключать медали в одиночной игре?

A К сожалению, нет.



Играть в ***SWBF 2*** по сети можно, но только в том случае, если ты располагаешь высокой скоростью соединения. В противном случае придется довольствоваться кучим Single Player. Поверь, нет ничего хуже, чем лаг в сетевом экшене.

В одиночном режиме представлена кампания, отдельные сражения и Завоевание (Conquest). Кампания – это, по большому счету, красиво сделанная обучалка, где тебе растолкуют суть дела, объяснят, как управлять техникой, научат основам использования навыков у разных классов солдат. Обязательно пройди ее!

С отдельными сражениями и так все ясно. Выбираем карту, сторону, за которую будем сражаться, тип игры, настройки (будут ли задействованы герои и т.п.) – и понеслась.

Но самый интересный режим – это, безусловно, Завоевание. Тут придется шевелить мозгами и применять стратегию, пусть и довольно простенькую. Именно о Завоевании дальше и пойдет речь.



Darth Vader Rules! «Одним махом – семерых убивахом». Пересчитай трупы и красные надписи, хе-хе-хе...

Суть дела

Вначале у нас есть один флот, при помощи которого можно захватывать планеты противника. Какая бы сторона и исторический период не были выбраны, расклад все равно получится одинаковым – на одной стороне Галактики мы, на другой – противник. У нас имеется всего пара планет, у неприятеля – все остальное. Наша задача – передвигать свой флот от планеты к планете, захватывая их. Если встретимся с силами врага, произойдет космическое сражение (об этом рассказано ниже). Учти, что проигрыш, как в космическом бою, так и в наземной битве, ведет к полной потере флота. Придется строить новый, а это требует средств. Деньги же приобретаются в сражениях, причем не только за победы, но и за поражения. Правда, за победу дадут намного больше.

В общем, воевать следует осторожно и флот лучше не терять, так как много денег у нас будет только под самый конец. Ничего сложного в этом нет, поскольку после каждого хода или сражения можно сохраняться.

На что идут деньги

Помимо флота, мы можем покупать бонусы, которые используются перед началом очередного сражения. Здесь, в отличие от первой части, все «плюшки» открыты изначально – вне зависимости от того, какие планеты находятся под нашим контролем.

GARRISON

Самый лучший, притом очень дешевый бонус. Весь принцип наземных сражений в SWBF2 построен на захвате контрольных точек. Как только наша сторона захватывает контрольную точку противника, нам выдается некоторое количество солдат за счет сил врага. Когда у одной из сторон не остается бойцов вовсе, она проигрывает. Но если мы взяли Garrison Bonus, то в случае резкого дефицита солдат нам присылают подкрепление (всего одно). Таким образом, неприятеля можно попросту задавить количеством. Это очень важно на покрытых лесами планетах. Из-за обилия листвы мы не всегда можем видеть врага, но он нас замечает всегда. При таком раскладе страховка дополнительными солдатами придется как нельзя кстати.

LEADER

У каждой стороны есть свой набор героев. Кто из них выйдет сражаться в конкретном

случае – зависит от карты, на которой происходит битва. Например, Дарт Вейдер появляется на Хоте (Hoth) или на Дагоба (Dagobah). Плюс этого бонуса в получении очень сильного юнита, минус – героем надо еще уметь управлять. Вся фишка в том, что убить такого убер-солдата невозможно, однако время его пребывания на поле боя ограничено. Индикатором времени служит укорачивающийся световой меч в левой нижней части экрана – оно убывает постоянно, но понемногу. Правда, при попадании в вашего любимца вражеских выстрелов, запас времени сокращается намного быстрее. Восполнить данный показатель можно лишь посредством геноцида противника – каждый убитый враг прибавляет несколько секунд. Когда же время героя все-таки истечет, он исчезнет. Вернется наш вождь только после того как мы наберем энное количество очков (получаемое за убийство противников и за захват контрольных точек) или же по прошествии определенного промежутка времени (зависит от настроек игры).

ENHANCED BLASTERS

Все виды оружия у наших солдат наносят противнику больше повреждений. Никак не влияет на мощь вооружения боевой техники, поэтому во время космических сражений совершенно бесполезен.

SABOTAGE

Все боевые машины противника респавнятся со значительными повреждениями. Учти, что враг может быстро отремонтировать технику при помощи своих инженеров. А во время космических сражений пилоты и так автоматически ремонтируют корабли. Выгода получается довольно сомнительная.

BACTA TANKS

Во время боя наше здоровье постоянно восстанавливается. Актуально только в случае полной уверенности в собственных силах. Тогда это поможет подольше продержаться на поле боя. А вот брать этот бонус ради ботов не стоит – они все равно дохнут быстро, поскольку их жизнь восстанавливается чересчур медленно.

COMBAT SHIELDING

У нас появляется «экстренное» здоровье (такая защита позволяет выдержать дополнительные ранения). Этот бонус стоит применять для ботов – он реально дает некоторое преимущество.



AUTOMATED TURRETS

С самого начала возле каждой нашей контрольной точки имеется автоматическая пушка, атакующая врагов. Большого смысла в этом бонусе нет. Проще выпустить на поле боя инженера, и он наплодит кучу подобных штуковин – запас расставляемых им пушек восстанавливается роботом-снабженцем точно так же, как и боезапас для оружия.

EXTRA SUPPLIES

Увеличивает все типы боезапаса у наших солдат. Теперь будет больше ракет для ракетчика, гранат и взрывчатки для инженера и т.д. Основной смысл (на мой взгляд) – применять при абордаже во время космического сражения. В таком случае существенно вырастает шанс взорвать корабель-



Знакомый каждому истинному фанату коридорчик – когда-то тут спасали одну принцессу. (Эпизод IV, «A New Hope»).



Играть за Дарта Вейдера и не задушить кого-нибудь – себя не уважать!

БОНУСЫ

Помимо секретного оружия, можно заполучить еще и некоторые бонусы (действуют только в течение одной жизни). Выдаются они по тому же принципу, что и оружие (нужно выполнить определенные условия в течение одной жизни):
Автоматическая починка машины, в которой мы сидим, – получаем Technician (взламываем машину врага при помощи инструмента инженера);
Усиление урона от вашего оружия – получаем War Hero (24 очка);
Восстановление энергии (для спринта и реактивного ранца) – получаем Endurance (8 очков);
Дополнительная защита – получаем Guardian (16 очков).

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

Еще одно ноу-хау SWBF2 – призовое оружие. Оно выдается в том случае, если «на одной жизни» (без респавна) нам удастся выполнить определенные задачи.

- **Elite Assault Rifle – получаем Frenzy (12 убитых врагов из Blaster Rifle);**
- **Precision Pistol – получаем Gunslinger (6 убитых врагов из Pistol);**
- **Guidable Rockets – получаем Demolition (4 критических попадания в машины противника);**
- **Particle Beam Rifle – получаем Marksman (6 убитых выстрелом в голову врагов из Sniper Rifle);**
- **Flechette Shotgun – получаем Regulator (8 убитых врагов из Shotgun).**

Можно получить призовое оружие и в постоянное владение – иметь его при себе с самого начала сражения. Для этого надо набрать определенное количество наград и достичь легендарного ранга в соответствующей категории.

- **Elite Assault Rifle – получить Legendary в категории Frenzy;**
- **Flechette Shotgun – получить Legendary в категории Regulator;**
- **Guidable Rockets – получить Legendary в категории Demolition;**
- **Particle Beam Rifle – получить Legendary в категории Marksman;**
- **Precision Blaster – получить Legendary в категории Gunslinger;**
- **Vehicle Regen – получить Legendary в категории Technician.**



ные системы. В обычном бою имеет смысл только при игре с людьми – будет, чем танки уничтожать.

ENERGY BOOST

Быстрее восстанавливается энергия (желтая полоска в левом нижнем углу экрана). Это значит, что наши молодчики смогут дольше и чаще бегать (а также и летать – ракетные ранцы тоже будут восстанавливаться быстрее). Опять-таки, более эффективно при игре с людьми, нежели с AI.

Кроме бонусов нам придется еще покупать и типы солдат, поскольку изначально мы располагаем лишь пехотинцем и пилотом – с таким набором особо не развернешься, даже играя против слабого противника. Следует учитывать, что в одиночном режиме имеет смысл открывать далеко не все разновидности вояк, так как некоторым из них отведена вспомогательная роль. Например, невыгодно сразу открывать снайперов – ведь карт, где можно с успехом покемперить, практически нет (например, Kashyyk и Hoth).

дует устраивать десантную операцию (высадка на палубу флагмана врага с челнока диверсионной команды). Дело в том, что AI всегда держит половину своих ботов как раз на борту флагмана, прикрывая слабые места (командующий нашими напарниками AI, кстати, поступает точно так же). Пробиться к цели получается в



Суперлазер «Звезды Смерти» в действии. Интересно, какую планету сейчас взрывают?



Вот она, клюква «Звездных Войн» – облако огня в космосе. Ну-ка, вспоминаем, какова температура космического вакуума?

Космические сражения

Наша задача в космическом сражении – уничтожить все важные системы флагмана неприятеля и/или подбить все его истребители.

Вообще-то, в большинстве случаев победа достигается сочетанием обоих способов – пока мы сбиваем перехватчиков противника, наши боты бомбят флагман, и наоборот.

Играя с компьютером, не следует устраивать десантную операцию (высадка на палубу флагмана врага с челнока диверсионной команды). Дело в том, что AI всегда держит половину своих ботов как раз на борту флагмана, прикрывая слабые места (командующий нашими напарниками AI, кстати, поступает точно так же). Пробиться к цели получается в исключительных случаях. Во-первых, в наш челнок могут просто не сесть боты – местный искусственный интеллект оставляет желать лучшего. Во-вторых, после приземления на палубу противника они могут тупо столпиться в ангаре или в центральном зале управления. И это вместо того, чтобы прикрывать нас во время возни с взрывчаткой!

Поэтому смело влезаем в челнок и отправляемся на войну, никого не дожидаясь. Почему именно челнок, а не истребитель или торпедоносец (Bomber)? Да потому что броня у челнока мощная, а пилот может ремонтировать своего «железного коня» прямо в полете. Так что просто так подбить нас не получится. А вот играя с людьми, в челнок лучше не садиться – есть риск стать главной мишенью.



Добравшись до врага, первым делом расстреливаем не критические системы флагмана противника, а его орудийные башни. Не мелкие ПВО, но большие башни с орудиями главного калибра. Фишка в том, что выстрелы этих орудий повреждают энергетический щит нашего корабля. Критические системы они не трогают, общий же щит вышибают.

Уничтожив главный калибр, расстреливаем подряд все, над чем только пролетаем. Главное – действовать оперативно, иначе нам быстро сядут на хвост истребители противника. Если же мы будем постоянно двигаться, целенаправленно атаковать нас AI не станет. Огонь же случайных врагов толстая броня нашего челнока выдержит запросто.

В ПРОДАЖЕ С 1 ФЕВРАЛЯ





КОДЫ



Brothers in Arms: Earned in Blood

Для вызова консоли придется немного поколдовать. В корневой директории игры лежит папка «system» – идем туда и открываем файл «eib.ini» любым текстовым редактором. Находим секцию [Engine.GameInfo], прописываем прямо под ней строчку "bCheatsEnabled=True" вместо "bCheatsEnabled=False". В секции [Engine.Console] меняем "ConsoleKey=O" на "ConsoleKey=192". Все, теперь консоль доступна по нажатию тильды. Учти, что подтверждений верного ввода кодов в игре нет – результат рассматривай сам. Также, перед каждым запуском игры придется каждый раз по-новому прописывать изменения в "eib.ini"

- fly – режим полета
- supersqaud – бесконечное здоровье для отряда
- god – бессмертие
- allammo – куча боеприпасов
- oldmovie – черно-белый режим
- allweapons – начать уровень со всем оружием
- ghost – режим прохождения сквозь стены
- walk – отключить режим прохождения сквозь стены
- killall – убить всех

В игре есть и читовый режим:
Введи "2ndsquad" как имя профиля, чтобы открыть все уровни и кинохроники, а также получить неограниченный боезапас и суперотряд.

London Racer: Destruction Madness

Рекомендую сделать резервную копию файла "SavedGame.YAK", поскольку из-за применения чит-кодов игра может не сохраняться. Коды вводятся в консоль (открывается нажатием «F1»)

- please_repair – отремонтироваться
- please_instantkill – уничтожить машину оппонента
- please_invulnerability – неуязвимость
- please_unlockeverything – открыть все, что только можно. Данный чит срабатывает только в подменю Quick Race, в режиме карьеры ничего не получится
- please_level # – выбрать уровень (от 0 до 95)
- please_leveljump – перейти к следующей гонке в режиме карьеры
- please_freezeai [0/1] – заморозить компьютерных противников (0 – выкл., 1 – вкл.)
- please_win – выиграть соревнование

Ниже приведены коды для изменения параметров авто. «#» – значение от -128 до 5:

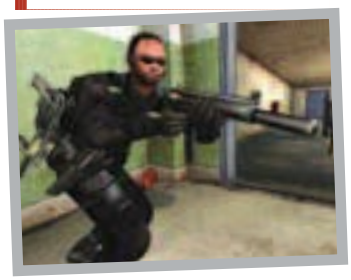
- please_grip # – изменить сцепление
- please_power # – изменить мощность
- please_defence # – изменить защиту
- please_attack # – изменить атаку





Conflict: Global Storm

Режим читов:
В главном меню удерживай клавишу [SHIFT] и напечатай слово "desertwatch", чтобы открыть секретное меню.



Метро-2

Открываем консоль тильдой (~) и вводим:

- godmode [0/1] – бессмертие (0 – выкл., 1 – вкл.)
- noclip [0/1] – режим прохождения сквозь стены (0 – выкл., 1 – вкл.)

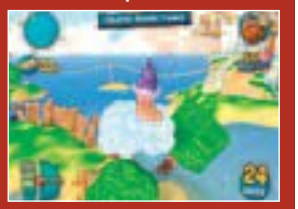


Rebel Raiders: Operation Nighthawk

Введи слово «TUNGHA» в качестве имени профиля – будет создана секретная учетная запись, которая предоставит тебе доступ ко всем миссиям и самолетам.

EASTER EGGS

WORMS 4: MAYHEM – «ЧЕРВИВЫЕ ЯЙЦА»



Яичный десант
В Story mode запусти уровень «Carpet Capers». На карте ты обнаружишь башню, где восседает враг по имени «Egg». Приземлись с парашютом на верхушку этой башенки и проникни внутрь через дыру. Подбери побрякушку – появится сообщение, что найдено пасхальное яйцо. По завершению уровня (неважно – победишь или проиграешь), ты также получишь 1000 монет.

Назад в будущее
В миссии «Destruct and Serve» есть автомобиль, который выглядит так же, как Делориан из фильма «Назад в будущее». Взорви его – и ты получишь «88-мильное» пасхальное яйцо и 1000 монет.

Пасхальный кролик
Запускаем уровень «Nice to siege you». Спускаемся к утесу возле месторасположения профессора. Ты увидишь вход – смело заходи внутрь. В помещении находится червяк в костюме кролика. Высветится «пасхальное сообщение», а по окончанию миссии тебя наградят 1000 монет.

Туалетный юмор
Чтобы открыть последний easter-egg и получить очередную тысячу монет, необходимо разнести туалет на уровне «Tin can alley». Клозет расположен недалеко от стартовой позиции.

BLACK & WHITE 2 – «ЖЕСТОКАЯ ИГРА»



Запуск скандинава
На четвертой земле возле стартового города есть дорожка, которая ведет вниз. Следуем по ней, пока не увидим мужичка в пещере. Хватаем его и кидаем как можно дальше – чем сильнее будет бросок, тем выше поднимется показатель «Tribute». Своеобразная мини-игра с возможностью установить рекорд.

Песочница
Sandbox Mode станет доступен после прохождения игры.

Абсолютное зло
Если ты хочешь бесконечно получать evil points, получи контроль над городом и убери оттуда всех людей и запасы пищи. Ты будешь получать «злые очки» каждую минуту, поскольку населению нечего есть. И это несмотря на то, что городишко пуст.

Dungeon Siege 2

Во время игры нажми Enter, затем «+» и сразу же печатай один из нижеприведенных кодов. Чтобы отменить действие чита, перед кодовым словом поставь вместо плюса минус.

- version – показать версию игры
- drlife – неуязвимость
- quwhba – мгновенное убийство
- krisrox-lzjlcoj – уменьшить лохматость
- superchunky – увеличить лохматость
- movie – записать ролик
- iraqsux-eszaryz – серебряное кольцо
- luvtana-aeviyaa – серебряное кольцо, оружие, одежда
- bushsux-oluaowr – телепортация



18 Wheels of Steel: Convoy

Коды вводятся посредством консоли, которая вызывается клавишей «~» (тильда):

- cheat quest # – отправляет грузовик в определенную миссию (значения от 0 до 31)
- cheat money – халявные $500.000
- cheat points – повышает очки до 100Increase points by 100
- cheat all – дает разом $500.000 и 100 очков
- edit – запустить Map/World Editor
- sys_info – показать системную информацию



L.A. Rush

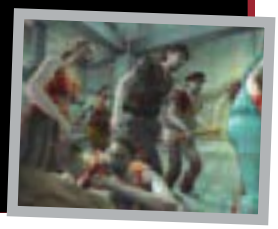
Если не хочешь быть пойманным во время гонки, введи «C-VHARD» в качестве имени профиля.



Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Жмем во время игры «`» и набираем:

- god – режим бога
- allammo – максимальный боезапас
- fly – режим полета



Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault

Данные коды работают только в режиме Skirmish, да и то при условии включения опции "Allow Cheats". Во время игры зажимаем CTRL+SHIFT+~, после чего вводим следующие пароли:

- cheat_power # – получить указанное количество энергии
- cheat_requisition# – получить указанное количество поддержки
- cheat_revealall – показать всю карту
- cheat_killself – суицид
- taskbar_hide – убрать панель задач
- taskbar_show – показать панель задач
- render_togglerainbow [0/1] – цвета радуги
- render_togglexray [0/1] – упрощенные текстуры
- setsimrate # – установить скорость игры



ONBOARD
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ О СНОУБОРДИНГЕ

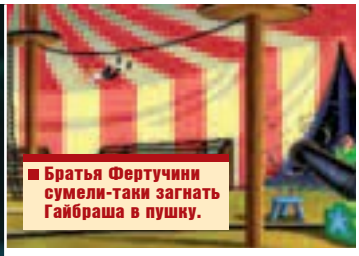
СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Ты, наверное, не любишь квесты. А если и покупаешь адвенчуры, то только другу-чудаку в подарок на День рождения. Угадал? Кто-то сказал, что нет? Ну-ка, поднимите руки. Один... Тридцать четыре... Восемь тысяч четыреста... Ребята, если вас, любителей квестов, так много, почему же жанр на грани вымирания?
Я и сам знаю ответ. Не будем в сотый раз рассуждать о том, как рынок погубил адвенчуры, лучше вспомним старую добрую *The Secret of Monkey Island* и поностальгируем вместе.
Первую часть легендарного ныне сериала Monkey Island я увидел в середине 90-х. Не знаю, как ты, а я сужу об игре по послевкусию. На мой взгляд, для того чтобы поставить правильную оценку надо дать эмоциям улечься. The Secret of Monkey Island оставила замечательное послевкусие. Вспоминал ее и улыбался, повторяя смешные словесные дуэли из игры:
– Да у меня собака умнее, чем ты!
– Похоже, она научила тебя всему, что ты знаешь.
Следующие три части Monkey Island только укрепили популярность сериала. Последняя из них – *Escape from Monkey Island* – появилась на свет в 2000 году. Продолжатся ли когда-либо приключения Гайбраша Трипвуда, не знают, пожалуй, даже в LucasArts. Еще недавно руководство компании уверяло, что – да, обязательно продолжатся, однако после закрытия проектов *Sam & Max Freelance Police* и *Full Throttle: Hell on Wheels*, в это верится с трудом. Кажется, LucasArts куда выгоднее клепать «Батллфронты» во вселенной «Звездных войн». Впрочем, не будем в сотый раз рассуждать о том, как рынок погубил квесты.

Иван Гусев, ведущий рубрики





Братья Фертучини сумели-таки загнать Гайбраша в пушку.

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Lucasfilm Games
РАЗРАБОТЧИК
Lucasfilm Games
ОБЬЕМ
3136 Kb
ДАТА ВЫХОДА:
1990 год

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

ТИПА ПИРАТЫ ТИПА КАРИБСКОГО МОРЯ

Если призадуматься, у ***The Secret of Monkey Island*** и голливудского блокбастера «Пираты Карибского моря» много общего. Даже концепт-арты квеста и фильма очень похожи. Оно и неудивительно, ведь и игра, и киношка навеяны аттракционом **Pirates of the Caribbean** из Диснейленда. Создатель The Secret of Monkey Island **Рон Гилберт** (Ron Gilbert) не скрывает, откуда черпал вдохновение, и признает, что Pirates of the Caribbean – его любимое развлечение. Однако диснеевцы не выдвигают авторских претензий. Они ведь сами когда-то обращались за креативной подпиткой к «Острову сокровищ» Стивенсона.

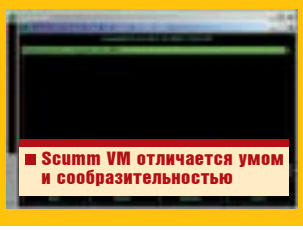
МОРСКОЙ ЗАЯЦ

Главный герой The Secret of Monkey Island появляется на Острове Схваток (нет-нет, речь не о родах, а о дуэлях) буквально из ниоткуда. Просто выходит на сцену и заявляет: «Меня зовут Гайбраш Трипвуд, и я хочу быть пиратом». Парень с дурацким именем не похож на морского волка. Он больше смахивает на выпускника средней школы, начитавшегося книжек о романтике далеких путешествий и поисках сокровищ. Представь себе Джимми Хокинса из «Острова сокровищ», добавь двойную порцию юношеского максимализма и гляди – перед тобой Гайбраш Трипвуд собственной персоной.

Не знаем, что движет Гайбрашем, но он тверд в желании стать пиратом. Парень направляется в бар SCUMM (**Lucasfilm Games** откровенно рекламирует революционный по тем временам движок игры) и просит флибустьеров принять его в братство веселого Роджера. О'кей, говорят ему, только сначала пройди три испытания: победи Мастера Фехтования, укради золотого идола из особняка губернаторши и найди сокровище. Трипвуд и рад стараться. Так начинается The Secret of Monkey Island.

ПОМОЩЬ ПОЖИЛЫМ

Чтобы начать игру, тебе придется скачать программу ***ScummVM*** (http://www.scummvm.org). Она позволяет запускать многие старые адвенчуры под Windows XP. При этом утилита куда проще в обращении, чем ***DosBox***. Установи ScummVM, а остальное она сделает сама. Ну, или почти сама.



Scumm VM отличается умом и сообразительностью



Тролль пропустит тебя, когда ты дашь ему рыбку.



Узнав о похищении губернаторши, повар расчувствовался.





ПОДРУГА ПОДКИНУЛА ПРОБЛЕМУ

Сегодня сюжет The Secret of Monkey Island кажется наивным. Игра буквально слеплена из клише. Впрочем, стоит немного поиграть, и понимаешь – шаблонность не вредит. The Secret of Monkey Island – не просто комедия о пиратах, а пародия. Например, карту сокровищ можно купить прямо на центральной площади. Она приведет тебя на лесную полянку, где установлен знак «Сокровища». Причем место, где нужно копать, помечено крестом. Табличка поблизости предупреждает, что пиратов много, а потому, пожалуйста, не забирай весь клад. Оставь другим, тем, кто придет за тобой. Надо признать, не будь в The Secret of Monkey Island юмора, игра бы не оказалась столь популярной.

Но вернемся к приключениям Гайбраша Трипвуда. Пробравшись в особняк за идолом, Трипвуд встречает губернаторшу. «Хозяйка» Острова Схваток Элейн Марли оказывается не одноглазой старухой со сгнившими зубами, а миловидной особой, на вид чуть старше Гайбраша. Это была любовь с первого взгляда. Наповал сраженный красотой Элейн, Трипвуд что-то мямлил под нос и едва не скончался от сердечного приступа, когда мисс Марли назвала его «милым». И все бы у них заладилось, если бы не ЛеЧак. Что?! Ты не знаком с ЛеЧаком? О, это страшный пират, гроза Карибского архипелага. Однажды увидев Элейн, он возжелал жениться на ней. Однако та не ответила ему взаимностью. Пытаясь доказать свою крутизну, ЛеЧак отправился на Обезьяний остров и вернулся оттуда... призраком. И вся его команда – тоже. Если смотрел «Пиратов Карибского моря», то знаешь, как все это выглядит. Став привидением, ЛеЧак не отказался от своей затеи жениться на Элейн. Он похитил губернаторшу, и Гайбрашу Трипвуду не осталось ничего, как собрать команду, купить корабль и отправиться на Обезьяний остров за любимой.

О ДУЭЛЬНОМ ГЕМОРРОЕ

С технической точки зрения The Secret of Monkey Island была передовой игрой. Однако и геймплей не подкачал. Чего стоит только оригинальная боевая система. Да-да, в этой адвенчуре иногда приходится сражаться, размахивая шпагой. Подобной боевки ты не найдешь нигде. Схватки, по сути, являются словесными дуэлями. Ты атакуешь, крикнув противнику какую-нибудь гадость, и обороняешься, отвечая колкостями на обидные высказывания в свой адрес. Он тебе: «Еще никто не проливал моей крови, и никогда не сможет!», а ты ему: «Ты ТАК быстро бегаешь?!». Он тебе: «Ты уже перестал носить памперсы?», а ты ему: «Хочешь одолжить один?». Он тебе: «Ты – зуд в заду!», а ты ему: «Твой геморрой снова разыгрался?». Так вот, шутка за шуткой, и получил ежик... э-э-э, это из

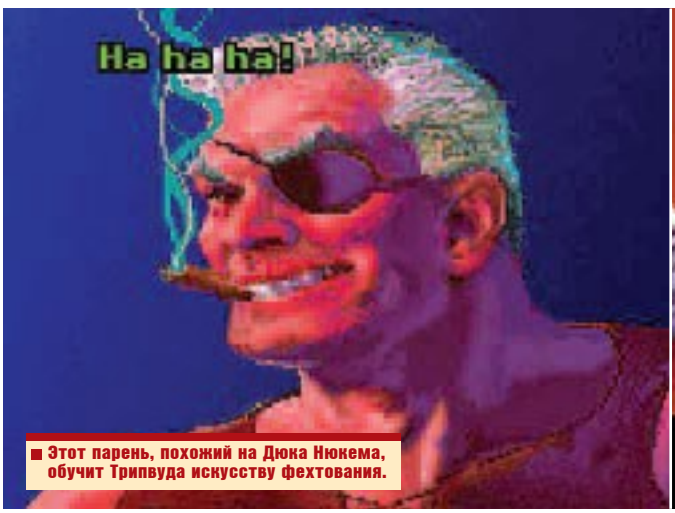
Пытаясь доказать свою крутизну, ЛеЧак отправился на Обезьяний остров и вернулся оттуда… призраком

ПРИКОЛЫ ОБЕЗЬЯНЬЕГО ОСТРОВА



Важное уточнение: собаки не мертвы, а спят!

- Фраза «У тебя банан в кармане или ты просто очень рад видеть нас?» принадлежит известной в прошлом американской актрисе **Мэй Вест** (Mae West). Мэй, правда, говорила о пистолете, а не банане.
- Во время плавания на Обезьяний остров облака на заднем плане принимают форму черепа. Ночью же, если присмотреться, можно увидеть человека на Луне.
- В фильме «Выпускник» герой **Дастина Хоффмана** (Dustin Hoffman) останавливает свадьбу, выкрикивая имя невесты: «Элейн!». Точно такая же сцена есть и в ***The Secret of Monkey Island***.



Этот парень, похожий на Дюка Нюкема, обучит Трипвуда искусству фехтования.

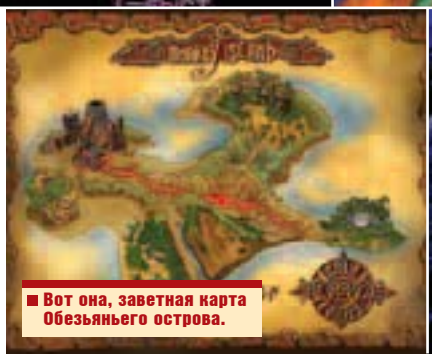


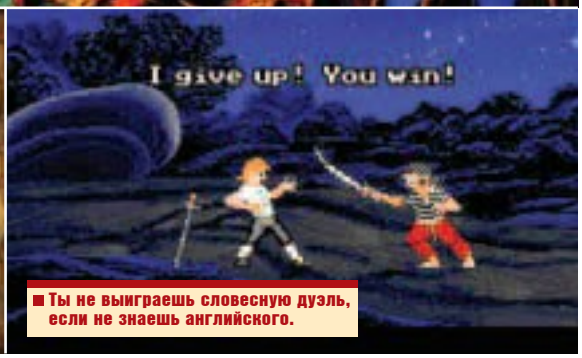
В хорошей игре всегда найдется место для рекламы другой хорошей игры.



Легендарное сокровище острова Схваток лежит здесь.


ЛеЧак готов на все, чтобы расправиться с Трипвудом.


Вот она, заветная карта Обезьяньего острова.



Ты не выиграешь словесную дуэль, если не знаешь английского.

НЕЛОШАДИНАЯ ФАМИЛИЯ

В ***The Secret of Monkey Island*** каждый встречный хохочет, когда Гайбраш Трипвуд предс–тавляется. Многие предлагают ему выбрать грозный псевдо–ним (годятся «Шестипалый Пит» или «Жуткая борода»). Парень отказывается. Ему свое имя нравится. Подробнее о происхождении странной фа–милии – в рубрике «Взгляд в прошлое».

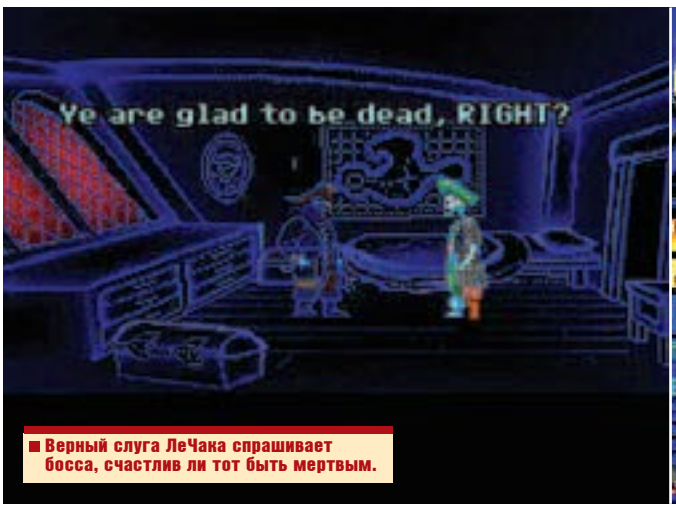

Гайбраш не устает повто-рять свое имя.

другого анекдота... и выигры-ваются сражения. В ***Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*** разработчики отка-зались от словесных дуэлей, но уже в третьей части сериа-ла, по многочисленным просьбам фэнов, речевая бо-евка вернулась.

ЗАГАДКА БРАТЬЕВ ФЕРТУЧИНИ

Не рассказать о соли The Secret of Monkey Island – за-гадках – равносильно прес-туплению. Уверяю тебя, легко не будет. И голову поломать придется, и от вылазок в ин-тернет за прохождениями от-вертеться не удастся. С боль-шинством загадок можно расправиться логическим пу-тем, с частью – путем баналь-ного перебора предметов в инвентаре, но некоторые не поддаются разумному объяс-нению. Например, чтобы зара-ботать денег, нужно найти циркачей Фертучини. Братья предлагают солидную сумму, если ты позволишь выстрелить собой из пушки. «Ладно, – соглашается Гайбраш, – по рукам». «А шлем у тебя име-ется? – спрашивают Фертучи-ни. – Безопасность превыше всего». Я облазил весь остров Схваток, прежде чем меня озарило: в качестве шлема сгодится и кастрюля с кухни бара SCUMM. Пришлось поу-чаться и с вызволением Отиса из тюряги. Кто ж знал, что расплавить замок камеры сможет... крепкий грог, кото-рым «балуются» пираты?! К счастью, постепенно ты начи-наешь понимать логику игры, и со временем заумные за-дачки решаешь на од-ном дыхании.

Кто знал, что расплавить замок камеры сможет... крепкий грог, которым «балуются» пираты?!



Верный слуга ЛеЧака спрашивает босса, счастлив ли тот быть мертвым.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ДЕКАБРЕ?

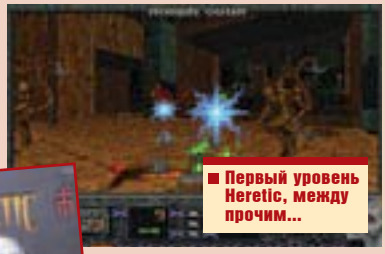
Heretic: Shadow of the Serpent Riders

Жанр:	Shooter
Издатель:	id Software
Разработчик:	Raven Software
Объем:	1 CD
Дата выхода:	январь 1994 года

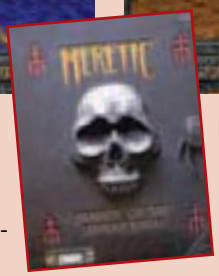
Heretic – первая игра популярной в 90-х годах прошлого века серии ***Heretic/Hexen***. Студия **Raven Software** взяла движок ***Doom*** и сделала шутер о еретике, которому предстоит уничтожить могущественного демона. Игра получилась весьма неплохой, а дизайн уровней сделан и вовсе на твердую «пятерку». Команда Raven усовершенствовала проверенный временем движок. В Heretic ты можешь смотреть вверх и вниз, способен летать, а у героя есть инвентори. Вот, пожалуй, и все отличия от шедевра **id Software**. В Heretic даже действуют читкоды для Doom. Разработчики специально не стали менять формулу успеха, а даже гордо задирали носы, когда их игру называли «фэнтзийиным думом».



■ Не правда ли, поразительное сходство с Doom?



■ Первый уровень Heretic, между прочим...

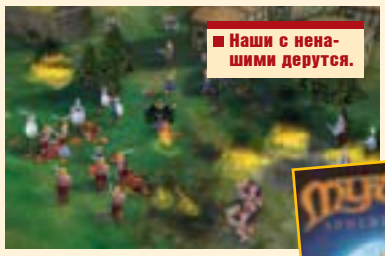


Кстати, движок Doom не приспособлен к тому, чтобы игрок смотрел вверх и вниз. Как же тогда ребятам из Raven удалось добиться такого эффекта? Они решили проблему, скопировав принцип действия перископа: когда ты смотришь вверх, камера тоже поднимается и наоборот.

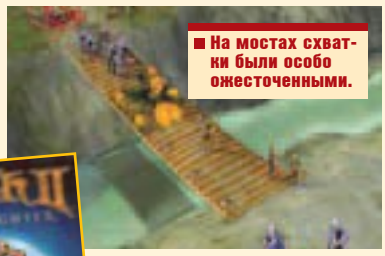
Myth II: Soulblighter

Жанр:	Strategy
Издатель:	Bungie Studios
Разработчик:	Bungie Studios
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1998 год

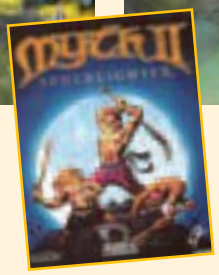
Myth II: Soulblighter разработана и выпущена компанией **Bungie**, ныне принадлежащей **Microsoft** и послушно делающей одну часть ***Halo*** за другой. Замечательная во всех отношениях фэнтезийная стратегия о противостоянии живых и нежити не очень понравилась игрокам. Причиной стала одна досадная ошибка, допущенная разработчиком. Если ты удалял Myth II с жесткого диска, она убивала и все остальные файлы, которые могла отыскать. Bungie пришлось отозвать весь первый тираж. Зато потом Myth II ждала всеобщая любовь и заслуженно высокие рейтинги. В начале 1999 года игра обосновалась в TOP 10 и не покидала его на протяжении нескольких месяцев.
Этот сиквел по всем параметрам превосходил оригинал и выгодно отличался от большинства других стратегий. В игре не нужно было собирать ресурсы – это раз. Тактика раша не работала – это два. Геймеры, привыкшие создавать миллион юнитов, обводить их рамкой и отправлять давить врага, неизменно проигрывали – это три. Ну, чем не идеал?



■ Наши с ненашими дерутся.



■ На мостах схватки были особо ожесточенными.



Who Wants To Be a Millionaire?

Жанр:	Quiz
Издатель:	Buena Vista Games
Разработчик:	Jellyvision
Объем:	1 CD
Дата выхода:	1999 год

Who Wants To Be a Millionaire? попала в пятерку самых продаваемых компьютерных игр 1999 года. Она же возглавляла хит-парад продаж и в первую неделю января 2000 года. Успех Who Wants To Be a Millionaire? можно легко объяснить. Одноименная телевикторина как раз находилась на пике популярности в США, и компьютерный аналог шоу купили даже те, кто всем играм предпочитает «Косынку». Who Wants To Be a Millionaire? в точности копировала телевикторину. Помощь зала, 50/50 и звонок другу – все здесь.
По другую сторону Атлантики, в Великобритании, игра тоже оказалась объектом пристального внимания, и стала первым проектом, одновременно возглавившим чарты продаж игр для PC, PS One и Dreamcast.
Самое интересное, что, несмотря на бешеную популярность, игрушка вышла дрянная. Всего 700 постоянно повторяющихся вопросов. Да и их качество оставляло желать лучшего. Согласись, «Как зовут бойфренда Барби?» ну никак не может быть вопросом на миллион баксов.



■ Немцы тоже пытались выиграть миллион.



■ Зал! Помогите, кто чем может!



ГЕНИИ КВЕСТОСТРОЕНИЯ



Согласись, Гайбраш Трипвуд не выглядит крутым парнем.

ЭХ, ТАК УЖЕ НЕ ДЕЛАЮТ…

«Сегодня Lucasfilm Games объявила об осеннем релизе *The Secret of Monkey Island*, комедии, действие которой разворачивается на Карибах во времена «золотого века» пиратства. Закрученный сюжет приводит нашего героя, новичка из Старого Света, на Обезьяний остров. Сумеет ли он разгадать знаменитый секрет таинственного островка? Подобно другим квестам Lucasfilm Games, The Secret of Monkey Island предлагает кинематографичный сюжет, превосходную графику и уникальный point'n'click'овый интерфейс. Рекомендованная цена игры – 59 долларов 95 центов».

Вот так, солидно, но без лишней помпы 2 июня 1990 года Lucasfilm Games анонсировала адвенчуру, давшую начало одной из самых популярных квестовых серий.

ОТЦЫ

Люди, подарившие нам Monkey Island, сейчас считаются легендами игровой индустрии.

Автор концепции и лидер проекта **Рон Гилберт** (Ron Gilbert) прославил свое имя квестами ***Maniac Mansion***, ***Loom*** и ***Day of The Tentacle***. В 1992 году Гилберт покинул Lucasfilm Games и основал свою компанию **Humongous Entertainment**. Принадлежащая ей студия **Cavedog** удивила мир великолепной стратегией ***Total Annihilation***. Сам же Гилберт переключился на квесты для детей.

Тим Шефер (Tim Schafer) тоже не нуждается в представлении. Его последний проект ***Psychonauts*** обласкан критиками, а созданные им в 90-х адвенчуры ***Full Throttle*** и ***Grim Fandango*** считаются лучшими квестами всех времен и народов. Для The Secret of Monkey Island Шефер написал бОльшую часть диалогов и помог с программированием. Главным художником проекта был **Стив Пурцелл** (Steve Purcell), которого все знают по веселому квесту ***Sam & Max Hit the Road***. Обложка к The Secret of Monkey Island – его рук дело.

СЕКРЕТ ИМЕНИ

Гайбраш Трипвуд получил свое идиотское имя благодаря графическому пакету **DPaint**. Программа сохраняла файлы с разрешением brush. Картинка с изображением главного героя The Secret of Monkey Island называлась guy.brush.

Фамилию «Трипвуд» выбирали на общем собрании студии Lucasfilm Games. Программист и сценарист **Дэйв Гроссман** (Dave Grossman) убедил всех остановиться на Threepwood – имени, которое он использовал, играя в RPG.

Красавица Элейн Марли позаимствовала свою внешность у художницы Lucasfilm Games **Аврил Харрисон** (Avril Harrison). Девушка, кстати, была настоящим профессионалом. Она поучаствовала в создании нескольких известных игр, в том числе, ***Prince of Persia***.

КАЗУАЛЫ ЖАЛУЮТСЯ

Создателей The Secret of Monkey Island часто упрекали в чрезмерной сложности их квеста. Сиквел игры обзавелся двумя режимами сложности. Однако казуалы все равно жаловались. Рон Гилберт с грустью признает, что большинство покупателей не могут пройти его игры и до середины, и вздыхает:

*– Разрабатывая **Monkey Island 2**, мы шутили, что вторую половину игры можно и не делать – все равно никто не заметит.*

The Secret of Monkey Island создавалась в творческой обстановке, с душой. Дэйв Гроссман уверяет, что ему мешало работать только одно:

– Когда я слишком много смеюсь, я начинаю кашлять...

ДАЕШЬ НЕЛИНЕЙНОСТЬ!

The Secret of Monkey Island – одна из первых игр с нелинейным сюжетом. Многие паззлы можно решать в произвольном порядке, да и концовок у игры две.

– Мы всегда старались делать наши игры нелинейными, – рассказывает **Тим Шефер**. *– Возьмем, к примеру, **Le Chuck's Revenge**. Сумасшедшая игра. Ты мог поч-*



Три испытания, устроенные пиратами, проходятся в любой последовательности.

ти сразу разобраться со всеми загадками. Тогда мы, пожалуй, зашли даже слишком далеко.



Для написания словесных дуэлей привлекли известного американского фантаста.



Приключения Трипвуда начались на Острове Схваток.

5 ЛЕТ НАЗАД

ПОКЕМОНЫ ДАВЯТ МАССОЙ

В начале 2001 года игровая индустрия принялась подводить итоги за 2000 год. Компания **NPD**, которая знает все о продажах игр, обнародовала сводный чарт, а не привычные TOP 10, разбитые по платформам. Из общего рейтинга стало ясно: лучше всего в 2000 году продавались игры о Покемонах – их в двадцатке лучших аж восемь штук! Что касается компьютерных проектов, то в TOP 20 попали ***The Sims*** (5 место), ***Who Wants to be a Millionaire?*** (15 место), ***RollerCoaster Tycoon*** (17 место) и ***Diablo 2*** (20 место). Тогда же, в январе, уважаемый сайт **IGN** раздал свои «Оскары». Игрой года стала ***Deus Ex***, она же получила награду в номинации «Лучший сюжет». «Deus Ex частично шутер, частично RPG, частично X-Files и однозначно в игре самый увлекательный геймплей года» – написали тогда наши коллеги с IGN. Не можем не согласиться.



■ The Sims «обскакала» большинство именитых консольных конкурентов.

■ 1999 год был годом Пикачу.

EVERQUEST НЕ ВИНОВАТ



■ EverQuest пытались подставить. Не вышло.

В январе 2001 года подонок по имени **Тони Брэгг** (Tony Bragg) из Флориды обвинил популярную онлайновую ролевую игру ***EverQuest*** в смерти своего девятимесячного сына. По словам Брэгга, он слишком крепко сидел на «ЭверКрэке», чтобы отвлекаться на сына. Видимо поэтому, когда мальчик заплакал в очередной раз, отец несколько раз ударил ребенка, а потом бросил его в шкаф. Спустя 24 часа, когда Тони, наконец, оторвался от игры, его сын уже не дышал.

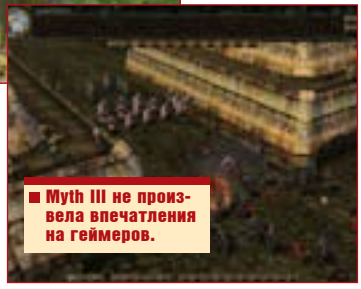
Адвокаты Брэгга долго мутили воду, рассказывая о пагубном воздействии EverQuest на психику человека, однако суд посчитал иначе и «впаял» убийце огромный срок.

Похожая история не так давно произошла в Китае. Там папа с мамой оставили младенца спящим в кроватке и ушли в интернет-кафе, чтобы поиграть в ***World of Warcraft***. Родители задержались, а когда вернулись, малютка был мертв.

КСТАТИ, О МИФАХ...



■ Критикам Age of Mythology понравилась больше, чем недавняя Age of Empires III.

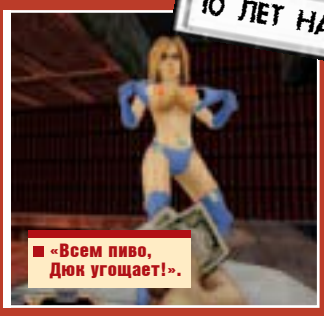


■ Myth III не произвела впечатления на геймеров.

Компания **Ritual Entertainment**, уважаемая нами и всеми любителями хороших шутеров, разделилась на две студии. Первая из них, сохранившая за собой имя Ritual, последовала уже выбранным курсом и продолжила выпускать качественные шутеры для PC. Другая студия, **Mumbo Jumbo**, пустилась в «свободное плавание». Предполагалось, что Mumbo Jumbo займется разработкой инновационных игр для всех платформ. Первым самостоятельным проектом компании стала неплохая, но вполне заурядная стратегия ***Myth III: The Wolf Age***.

Также в январе 2001 года появилась новость о том, что компания **Ensemble Studios**, добившаяся успеха с серией ***Age of Empires***, работает над новой стратегией под рабочим названием RTSIII. Все, конечно же, подумали об ***Age of Empires III*** и просчитались. Вскоре Ensemble анонсировала фэнтезийную RTS ***Age of Mythology***.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ «Всем пиво, Дюк угощает!».

ДЮК ИДЕТ

25 января 1996 года компания **3D Realms** выпустила шутер ***Duke Nukem 3D***, сумевший на какое-то время (очевидно, пока не появился ***Quake***) отобрать у ***Doom*** чемпионский пояс. Одной из причин такого успеха стала яркая личность главного героя. Дюк действительно пришел и надрал всем задницы. Duke Nukem 3D также стал первой игрой, которую выпустили вместе с редактором уровней и всеми утилитами, использованными разработчиками. В Австралии на прилавки попала «облегченная» версия шутера 3D Realms (цензура дает о себе знать!), а в Германии Дюка запретили вообще.



■ Postal 2 продолжил «славные» традиции серии.

ДЕЛА ПОЧТОВЫЕ

Если верить официальному сайту студии **Running With Scissors**, в январе 1996 года началась разработка изометрического экшена ***Postal***. Анонсировали игру спустя почти полтора года, а издали в ноябре 1997-го. За десять лет своего существования довольно слабая в плане геймплея, но разрекламированная ханжами серия Postal наделала много шума. Кадры из игры угодили даже в клип Where is the love? группы **Black Eyed Peas**. А совсем недавно режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll) приобрел права на экранизацию Postal.

КТО ПРИШЛЕТ ПОСЫЛОК ПАЧКУ, ТОТ ПОЛУЧИТ... ВОДОКАЧКУ!

На письма отвечал Даниил Леви

ПИСЬМО НОМЕРА



Здравствуй, самый читаемый среди моих друзей журнал «РС ИГРЫ». Я надеюсь, что хотя бы на ваших страницах я найду правду. Однажды я сидел дома и смотрел любимый мультик «Губка Боб. Квадратные штаны». Когда он закончился, началась реклама. Там показывали шоколадные яйца, в которых можно найти героев этого мультика. Я, конечно, сразу ломанулся покупать эти яйца. Обшарив весь город, наконец нашел то, что так долго искал. Когда я вскрыл три купленных яйца, то не обнаружил там моих любимых героев. Более того, там лежали какие-то дебильные улитки, похожие на недоразвитых эмбрионов с пульсирующими руками. Может быть у вас в редакции кто-нибудь сможет мне ответить, что это за дела?!

P.S. У вас, наверное, возник вопрос: почему я написал именно в ваше издание? Все очень просто – журнала о шоколадных яйцах еще не создали...

Саша Горьков



Привет, Саша!

Вообще, у нас есть штатный специалист по «Губке Бобу». Это Паша Демин. Но сейчас он занят написанием «Витрины», поэтому отдуваться придется мне. Вероятность того, что в купленном яйце окажется герой из мультика, равна 10%. Так что лучше яйца не покупать, а воровать у страуса. Нет, ты, конечно, можешь купить целый блок этих яиц, но правильно ли отреагируют на это сверстники? Улитки, кстати, там попадаются очень даже прикольные. У меня вся полка ими уставл... Ой! О чем это я? Да... Уверен ли ты, что тебя правильно поймут товарищи? Вот и я не уверен. Так что выкидывай из головы всякую чепуху. А поможет тебе в этом коробка с антивирусом Doctor Web и сувениры с символикой этой программы.



Многие, наверное, хотят узнать, почему у нас исчезли коробочки для DVD-дисков? Чтобы найти ответ на этот вопрос, я обратился к главному редактору, он – издателю, издатель – отделу распространения, отдел распространения – генеральному директору, генеральный директор – финской типографии. Финны пожали плечами, с минуту посовещались и выдали однозначный ответ: «Потому что все коробочки на вас извели, душегубы!».

Вот такая вот, дорогой читатель, несправедливость. Так что скорей присылай старые коробочки для дисков, вместе соберем для финнов посылку!

Хаюшки, дорогая редакция. Давно хотел написать, да вот только руки никак не доходили. В письме этом я хочу высказать свои предложения, замечания и просьбы. Итак, приступим:

1) Журнал увеличился на 16 страниц. Это хорошо. Но, на мой взгляд, он еще не достаточно полон, он хочет есть. Накормите его эдак страницы на 44. Я, конечно, понимаю, что из-за этого цена резко подскочит, но найдутся же те, кто захочет переплатить ради толстеньких **«РС ИГР»** рублей 20-30.

2) Не планируете ли вы выпускать специальный номер «РС ИГР», в котором напишите про какую-нибудь одну игру или серию проектов? Например, про ***Grand Theft Auto***. Там можно описать все секреты, персонажи и подробное прохождение. А на диске отлично смотрелись бы видео-прохождения, патчи, утилиты и дополнения. Идея, на мой взгляд, очень хорошая.

3) Отведите для почты больше места, сейчас ей уделено очень мало полос.

4) Расширьте рубрику «Игровой онлайн», там, где вы пишите рецензии на разнообразные сайты.

5) Устраивайте побольше конкурсов, их маловато. И призы дарите почаще. Хочется ведь призик то...

6) Когда вы перейдете на два DVD и когда перестанете выпускать журналы с CD?

Фу-у-у, вроде все вопросы задал. Отвечайте давайте!

С наилучшими умыслами, Денис из Москвы

Хаюшки и тебе, Дениска. Славно, что руки у тебя, наконец, дошли. Как ноги дойдут, ты тоже напиши, порадуемся вместе.

1) Ты, наверное, не поверишь, но обязательно найдутся и те, кто переплачивать не захочет. И это плохо. Не будь таких людей, я бы не сидел в воскресенье вечером в редакции, корпя над новенькой «О наболевшем», а наблюдал бы за красивым закатом с балкона своего пятиэтажного особняка на Канарах. Жизнь несправедлива, это факт.

2) Почему же не планируем? Еще как планируем! Планов у нас – громадье. Все два года только и делали, что планировали. По спецвыпускам вот что решили: февраль – «Как я провел новогодние каникулы», март – «Вот и весна пришла!», апрель – «Куда бы податься летом?», май – «День рождения у Дани Леви. Надо отмечать», июнь – «И это вы называете летом?», июль – «Вот пекло... Где тут ближайший холодильник?», август – «Как быстро лето пролетело...», сентябрь – «Опять учиться?!», октябрь – «Октябренком можешь ты не быть, но грызть гранит науки обязан!», ноябрь – «Вот и первый снег», декабрь – «Пьяный Дедушка Мороз», январь – «Похмелье Дедушки Мороза». Нравится? Если еще какие-нибудь темы придумаешь – пиши.

3) Это ты главному редактору скажи. И про зарплату мою не забудь, хорошо?

4) А там, где публикуем рецензии на флеш-игры и вести с полей MMORPG, не надо? Мы ведь что угодно расширить можем. Напихаем туда всякой фигни, т.е. обзоров всяких, и в секунду расширим.

5) Куда же больше? Может, вместо всех журнальных рубрик только конкурсы публиковать? Правда, придется тогда дорогой редакции экономить: продать свои «бумеры», сдать в аренду пятикомнатные квартиры в центре Москвы, отдать в ломбард золотые часы Omega ну и, конечно, печататься на корпоративном принтере. Но ради читателя – все, что угодно!

6) *Фанфары* А мы уже перешли! Я бы даже сказал, переехали, перелетели, оставив далеко позади остальных! Только от CD отказываться все же не станем. Пока CD'шная часть читателей (классно я



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу



вас обозвал, да?) копит деньги на DVD-приводы (а я очень надеюсь, что копит!), будем журнал и с обычными дисками комплектовать. Но рано или поздно судный день настанет, выкинем мы эти 700-меговые болванки на помойку. Слышите? Я не шучу!

Здравствуйте, уважаемая редакция! Вы и так знаете, какой замечательный журнал делаете, вам об этом напоминают в каждом письме. Я буду чуток оригинальнее и покритикую. Конечно, хорошо, что вы потолстели (я про журнал). Но я ожидал, что на дополнительных страницах появится нечто гениальное, новое, оригинальное. А вы что? Сделали «Путеводитель». Ладно, может оно кому и надо, но зачем же этой рубрике уделять столько места? Раздел Smile, кстати, понравился. Почему он вдруг исчез?
А теперь пойдут банальности. Вы – замечательный журнал. Особо хочу отметить почту. Если бы Даниил Леви (мне кажется, это псевдоним) писал какие-нибудь веселые книжки, то незамедлительно разбогател, так что не обделяйте его зарплатой, если не хотите лишиться веселой почты. Вам, наверное, уже надоело читать мое письмо, так что быстренько закругляюсь. Пока.

Kite

Привет, Kite. «Путеводитель» – наше все. Мы тут на днях посовещались и решили, что после закрытия большого «Путеводителя», маленького народу недостаточно. Так что совсем скоро рубрика разрастется до 56, затем до 112, 224 и, наконец, 256 страниц! Вот ведь счастье будет! Раздолье для читера! Если к твоему подъезду еще не подъехала карета «скорой», ты понял (поняла?), что я шучу. Но отказываться от раздела прохождений мы не собираемся. У нас ведь журнал о компьютерных играх!
Кстати, спешу тебя разочаровать, Даниил Леви – никакой не псевдоним, а мое настоящее имя и фамилия (приходи в редакцию – паспорт покажу). А вот некоторые наши авторы действительно публикуются под вымышленными именами. Если угадаешь, кто конкретно, получишь от меня боо-ольшой приз. Правда-правда.
p.s. За зарплату спасибо. Теперь есть, с чем к начальству идти.

Привет, «РС ИГРЫ»! Я купил «Вивисектор: Зверь внутри», F.E.A.R., Black & White 2, Age of Empires III, Serious Sam 2, и теперь не знаю, во что мне играть! Помогите, пожалуйста! Пока.

Руслан Гамидов

Руслан, здорово! А не во что! Отвлекись, наконец, от этих дурацкий игрушек, нормально отучись этот год, найди хорошую работу, женись, стань отцом (Леша Ларичкин может рассказать, как это делается). А то игрушек у него много, понимаешь ли. Да знаешь ли ты, что африканские дети эти игрушки и в глаза-то ни разу не видели? Не стыдно пировать, когда почти рядом такое безобразие творится?
Предлагаю тебе, Руслан, основать фонд помощи тем детям, которые не играли в компьютерные игры. Будешь отправлять новинки в слаборазвитые страны, а заодно и продвигать там наше любимое издание. Ну, согласен?

Здравствуйте! Пишу для того, чтобы пожаловаться на один из ваших дисков. Дизайн там отличный, но содержание, как обычно, не соответствует заявленному. В рубрике «Дополнения», к примеру, отсутствует дополнение к «В тылу врага». А «Юмор» я и вовсе не нашел. Или юмор в этом и заключается?

Сергей

Привет, догадливый читатель! Как ты верно подметил, юмор заключа-

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ COLT
Учитывая то, как много качественной музыки в современных играх, предлагаю сделать на пару страниц новую рубрику «Музыка из игр»! Сделаете?

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
Если я сейчас отвечу, что мы планируем создать такой раздел, ты, наверное, не поверишь. Поэтому скажу вот что: вау, какая классная идея! Я обязательно расскажу о ней ребятам!

СПРАШИВАЕТ CHUWAK
Куда отправлять скриншоты?

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
Можешь в Африку или на Аляску. Но лучше всего на ящик shot@pc-games.ru.



СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ
Правда ли, что у Леши Ларичкина родился сын??

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
Чистейшая правда! Лешка теперь самый настоящий папик, с чем мы его все поздравляем!

СПРАШИВАЕТ АНОНИМ
Я вот прочел про встречу с редакцией. А что там, собственно, было?

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН
Как что? Встреча и была. Неформальное общение на любые темы (пиво не пили). Всем понравилось.

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

и оформление большое вам спасибо за это
и спасибо Инне дизайнеру журнала





ется в отсутствии этого самого юмора. Думаешь, почему рубрика Smile исчезла, только-только засветившись на страницах правильного журнала? Разок посмеялись над анекдотами и рассказом, а теперь хохочем над тем, что этой ерунды в **«РС ИГРАХ»** больше нет. Правда, смешно?
Вот и дисковики с нами согласны. Они вообще народ очень юморной. Иногда так пошутят, что у половины читателей диски не работают, программы не устанавливаются и обои не смотрятся. Зато все от смеху давятся! А ведь минута смеха на сколько-то там продлевает геймерскую жизнь. Так что ты нам еще спасибо скажешь...

Здравствуйте, уважаемая редакция! Спешу сообщить, что 28 октября сего года, по прочтении вашего, без сомнения, замечательного журнала, я обнаружил у себя странные симптомы, описания которых не нашел даже в самых умных книжках. Судите сами: дочитав, я встал, схватил свежеприобретенный ручной эспандер и принялся подбрасывать его перед лицом, отбивая головой так, чтобы он отскакивал от стены, и ловить руками. Причем делал я все это на автопилоте, машинально! Я опасаюсь: а вдруг это заразно? А вдруг вы специально нас инфицируете? А вдруг это новый вирус гриппа, РС ИГР'грипп? Подскажите, пожалуйста, как бороться с этой заразой и как обезопасить от нее родных и близких?

WiL

Здравствуй, уважаемый WiL. Пока весь мир гадает, начнется ли среди людей эпидемия птичьего гриппа, а фермеры нещадно режут миллионы голов птицы, геймерская братия страдает от нового недуга. Как нам сообщили в санэпидемобзоре, буквально на днях в нескольких городах России были зафиксированы случаи неадекватного поведения читателей журнала **«РС ИГРЫ»**. Теперь-то мы поняли, что это не шутка. Вот только остальные заболевшие в качестве подручных инструментов использовали не ручной эспандер, а совсем другие приспособления. Кто-то жонглировал хрустальными вазами, кто-то пытался разобрать и вновь собрать за минуту отцовские часы, кто-то вышел на улицу и стал кричать: «Свободу Юрию Деточкину!».
Кажется, зараза пробралась и к нам в редакцию. Правда, пока симптомы заметны только у Eddy v2.0. Оно и понятно – иммунитет у железного болванчика слабоват, фрукты и овощи он не кушает. Так вот, позавчера электронный Эдуард выдал новый перл: утром встал у входа в редакцию и вручал каждому сотруднику листовку. На ней черным по белому было написано: «Спасу мир от инопланетян. Недорого». Уж не знаю, клюнул кто на это рекламное предложение или нет, только уже вечером Эдик раздавал другие агитки. «Ты правда хочешь узнать, из чего делается докторская колбаса?». Случай, как ты видишь, клинический. Пора вызывать санитаров.

Добрый день, редакция **«РС ИГР»**. Привет вам из славного города Бобруйска. Нам, бобрам, очень нравится ваш журнал. Только мы возмущены тем, что до сих пор не видели ни одной игры про бобров. Просим исправить этот недостаток и выложить на DVD хотя бы флеш-игры про нас и наш славный город. Кстати говоря, ваш журнал читает наш главный бобер, мер города дядя Женя. Он очень благодарен вам за то, что вы указываете геймерам правильный путь и советуете не покупать плохие игры. Спасибо.

Бобры

Привет бобрам!
Я переслал это письмо всем отечественным издателям. Надеюсь, они осознают беспроигрышность бобриного сеттинга и выдадут какой-нибудь команде задание сваять игрушку про бобров. Можно, например, сделать попсовую стратегию «Бобры освобождают Бобруйск» или создать стелс-шутер «Бобер в подземельях Кремля». А вот еще отличная идейка – адвенчура «Как бобер платину строил». Такой квест хваленный ***Fahrenheit*** за пояс уткнет! Игрушки про бобров – это золотая ниша. Странно, что кроме меня этого еще никто не понял. Пора в разработчики уходить, точно пора.

Привет, безымянный ведущий рубрики «О наболевшем». Пишу я вам, так как хочу поделиться кое-чем сокровенным. Я, конечно, мог бы поговорить об этом с другими избранными, но мой сегодняшний выбор пал именно на вас. Я живу в городе К. Не буду описывать это унылое местечко - мне здесь еще какое-

то время жить. Беда в том, что девочка, которую я очень сильно люблю, живет в далеком городе С., куда мне по понятным причинам (упоминать о которых я, естественно, не стану), никакими дорогами не попасть. Так вот, мы с ней можем видеться лишь несколько раз в год (и то, если удастся), поэтому общаемся только по телефону или через интернет. Попробуйте себе представить, как это тяжело... Сейчас мы с ней в ссоре. Она сильно обиделась на меня, из-за чего я очень переживаю. Надеюсь, мы с ней помиримся как можно быстрее, потому что она мне дорога. Боюсь, такой девушки я больше никогда не встречу... Но на расстоянии, как вы понимаете, помириться гораздо сложнее. Она просто не отвечает на сообщения и звонки... Вы спросите, зачем я все это вам написал? Просто подумал, что рубрика называется «О наболевшем» не просто так, и решил рассказать о своей боли. Наверное, не стоит больше загружать вас проблемами, у вас своих, небось, выше крыши. Салют.

p.s. Ой, я тут случайно наткнулся на строчку «На письма читателей отвечал Даниил Леви». Даниил, спасибо за то, что прочитали.

Пусть буду Димой

Дима, привет! Вопреки ожиданиям, я не буду шутить над твоим письмом. Я просто попрошу твою подругу больше никогда на тебя не обижаться. Обязательно расскажи ей об этом номере журнала. Пусть она знает, на что ты готов ради ее внимания!

Просьба к остальным читателям: не серчайте на меня за то, что я опубликовал это послание. Оно и правда о наболевшем.

Здравствуй, уважаемая (хотя местами и не очень!) редакция журнала «РС ИГРЫ»! Пишет вам преданный читатель из города Орел. Я хочу спросить вас, за что вы меня возненавидели? За что лишили меня компьютера? Не понимаете? Ладно, объясню все по порядку. На диске к одному из ваших журналов лежала шароварная игра под названием Zuma. Меня, ценителя истинных хитов, эта довольна простая забава не впечатлила. Зато моя мама на нее «подсела». Она извела всех своих знакомых в поисках полной версии. И вот в один «прекрасный» день она ее все-таки нашла. С тех пор у нее появилась компьютерная зависимость. Она играет по 5-6 часов в день. И, что самое страшное, не дает играть мне! Во всем виноваты вы!

Skam-8b

Привет, Skam! Если ты думал, что, прочтя это письмо, мы растрогаемся и подарим тебе новый компьютер, то ошибся. В том, что твоя мама полдня проводит у компьютера, нет ничего странного и тем более страшного. Ведь она не успевает следить за тем, сделал ли ты уроки, вообще ходил ли сегодня на занятия или что ты пьешь из бутылки, когда смотришь по телевизору футбол. Представляешь, какое раздолье? А игрушки никуда не денутся. Вот пройдет твоя дорогая мама эту Zuma, и все, вернется к своей кухонно-готовочной жизни. А пока наслаждайся свободой! Поверь, ее всегда мало!

13 – не только несчастливое число, но и высота (если измерять в сантиметрах) стопки моих любимых журналов «РС ИГРЫ». Хоть ваш журнал я читаю достаточно давно, написать решился только сейчас. Я очень люблю рубрику «О наболевшем», где вас постоянно о чем-то спрашивают. Но еще никто не поинтересовался, а какие журналы читает редакция? Выдайте-ка нам, пожалуйста, полный списочек.

Deww (набейушкин)

Здравия желаю, набейушкин! За всех ответить не смогу, потому как журнал я делаю один (*наглое вранье!* – прим. всех остальных). Разве что вот Eddy v2.0 помогает. Он, кстати, читает только «Популярную механику». Не знаю, что там такого интересного, но Эдик от журнала в восторге. Говорит, скоро станет настолько умным, что создаст агрегат, способный генерировать обзоры игр разных жанров. Это чтобы авторам зарплату не платить (*давно пора!* – прим. тех же остальных). Интересно, что у него получится? В прошлый раз он «кормил» нас обещания собрать из старых автомобилей устройство, рисующее обложку. Что получилось, думаю, все видели...

Я же, помимо журналов конкурентов, читаю издания про больших богатых дядек: «Секрет фирмы», «Компания» и «Деньги». Не всегда успеваю изучить все номера (это ведь еженедельники), но стараюсь не отставать. Вот такой я скучный человек.



ВЗРЫВООПАСНЫЙ НОМЕР!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ХУЛИГАН
ЕЛОЧКА, ЗАЖГИСЬ!
ВЗОРВИ МЕНЯ, ПЕТКА
Проверено, мины ЕСТЬ!
В ДЕКАБРЬСКОМ «ХУЛИГАНЕ» НЕТ НИ ПОРОХА, НИ ТРОТИЛА, НИ ГЕКСОГЕНА. НО ОТ ЭТОГО ОН НЕ СТАНОВИТСЯ МЕНЕЕ ОПАСНЫМ.
ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ БОЛЬШЕ?
ЧИТАЙ.

и оформление большое вам спа
и спасибо Инне дизайнеру

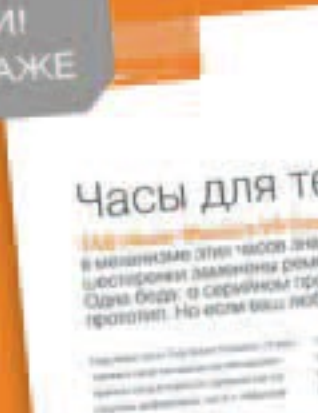
“SYNC”
ЖУРНАЛ О ТЕХНИКЕ МУЖСКОГО СТИЛЯ





http://www.gic.ru/

НЕ ПРОПУСТИ!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



СОЕДИНЕНИЕ ЖИЗНИ И ТЕХНОЛОГИЙ

СЕКС
ТЕХНОЛОГИИ
АВТОМОБИЛИ
УДОВОЛЬСТВИЯ

(game)land




JEEP GRAND CHEROKEE
TAG Heuer

КОНКУРС

Prince of Persia
The Two Thrones

О, Мудрейший! Ничтожный Раб Лампы приветствует тебя на страницах Достойнейшего из Журналов. Великая честь, выпавшая на долю несчастного Джинна, – помочь Наимудрейшему из смертных найти Сокровище Этого Номера. Хорошо упрятанное в недрах Издательства злым визирем Герром О'Кунстом, оно дожидается Наимудрейшего, способного правильно ответить на пять несложных вопросов по Теме Этого Номера.



ПРИНЦ НА ПЕНСИИ...

Отправить свое послание ты можешь одним из двух способов: на электронный ящик pop3@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ». Торопись! Ответы принимаются до 1 февраля 2006 года включительно!



1. Сколько всего официальных игр вышло в серии *Prince of Persia*?
- три;
- пять;
- шесть;
- восемь.

2. В какой части *Prince of Persia* была впервые применена технология motion capture?
- в первой;
- в Sands of Time;
- в Warrior Within;
- в играх серии не используется motion capture.

3. Сколько видов секретного оружия можно было открыть в Prince of Persia: Warrior Within?
- один;
- три;
- четыре;
- никакого оружия, только секретные комнаты.

4. Что нужно было делать при встрече своего двойника в оригинальном *Prince of Persia*?
- драться до последнего;
- убежать на соседний экран;
- столкнуть его в пропасть;
- убрать меч в ножны.

5. Что делает Кайлина, чтобы освободить главного героя из плена Хроноса, в *Prince of Persia: The Two Thrones*?
- жертвует собой;
- призывает дух отца;
- ломает Меч Времени;
- ничего.

КОНКУРС

www.xakep.ru

ЧИТАЙ В НОВОГОДНЕМ НОМЕРЕ:

ТОЧИКИСТОНСКИЙ КОСЯК
ВЗЛОМ САЙТОВ НАЦИОНАЛЬНОГО БАНКА, МИНФИНА И ПРЕЗИДЕНТА ТОЧИКИСТОНА

ВОСКРЕШЕНИЕ БОТНЕТА
КАК ПОПОЛНИТЬ ЧИСЛЕННОСТЬ СВОЕГО БОТНЕТА

РАЗВОДИМ ЧЕРВЕЙ
ЧТО ТАКОЕ МЫЛЬНЫЕ ЧЕРВИ, И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

КОРОЛИ VX-СЦЕНЫ
ИСТОРИЯ ВИРУС-ГРУППЫ 29A

ЧЕЛОВЕК VS. ЖЕСТОКИЙ КОДЕР
КАК УЗНАТЬ БЕШЕНОГО ПРОГРАММИСТА



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



НА НАШИХ ДИСКАХ ТЫ ВСЕГДА НАЙДЕШЬ ТОННУ САМОГО СВЕЖЕГО СОФТА, ДЕМКИ, МУЗЫКУ, А ТАКЖЕ 3 ВИДЕО ПО ВЗЛОМУ!

(game)land

КОНКУРС

Привет, читатель! С этого выпуска наш драгоценный BESTSHOT становится одним из ключевых конкурсов журнала. Причина проста: в ближайших номерах каждый победитель BESTSHOT'а будет получать по крутой фирменной видеокарточке ATI Technologies!!! И это не все! Победитель конкурса скриншотов сможет рассчитывать на то, что его работами, красиво оформленными в рамочке, будет забита, как минимум, одна полоса журнала. В связи с этим изменятся и конкурсные задания – так что советуем тебе читать внимательно условия и присылать нам оперативно свои ответы.

МЕГА-BESTSHOT #1



ПРИЗ ПОБЕДИТЕЛЮ

видеокарта **ATI RADEON X800XL** от Hightech Information System



ЧЕРНЫЕ ОЧКИ

Суть первого МЕГА-BESTSHOT'а такова: до 1 февраля 2006 года включительно прислать нам в редакцию как можно больше скриншотов из разных игр, на которых будут изображены персонажи в черных очках. Важное пояснение! Выигрывает не тот, кто пришлет больше всего скриншотов из абы каких игр. Выигрывает тот, кто ради обладания крутой видеокарточкой вспомнит и найдет максимальное количество игр, в которых кто-то из персонажей ходит в черных очках, снимет красивые скриншоты с этими персонажами и отправит их нам, не забыв приписать, из какой игры снят тот или иной скриншот, а также чье лицо изображено на снимке. На всякий случай – скриншоты без подписей, а также позаимствованные с Интернет-сайтов редакция рассматривать не будет.

КУДА ПИСАТЬ

Все как обычно. Скриншоты можно отправлять электронной почтой на shot@pc-games.ru или (на дисках) обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ».


игры
SAMSUNG mp3-club
mp3.samsung.ru
NAVI
TOOL
SAMSUNG
NEW STATUS MISSION
ВОЗЬМИ СВОЕ...
БУДЬ ЛУЧШИМ...
МЕСТО НАЗНАЧЕНИЯ:
http://mp3.samsung.ru
КОД АКТИВАЦИИ:
STATUS_NEW_MISSION
SAMSUNG

КОНКУРС

Хочешь стать обладателем современного компьютера DEPO Ego 490 DHR от компании DEPO Computers или одного из двух наборов беспроводной клавиатуры и мыши? С помощью новогоднего номера журнала «РС ИГРЫ» сделать это проще простого!

ОТЫЩИ КОМПЬЮТЕР НА САЙТЕ WWW.DEPO.RU!

Для выигрыша нужно зайти на сайт www.depo.ru, внимательно изучить его содержимое и ответить на заданные ниже вопросы. Никаких фокусов, все ответы гарантированно есть на сайте! Тебе остается их только найти и отправить нам в редакцию на электронный ящик depo@pc-games.ru до 1 февраля 2006 года включительно.
Что? Ты все еще здесь!?

ВОПРОСЫ

1 Сколько сотрудников работает в компании DEPO Computers?

2 Что такое Digital Home Ready?

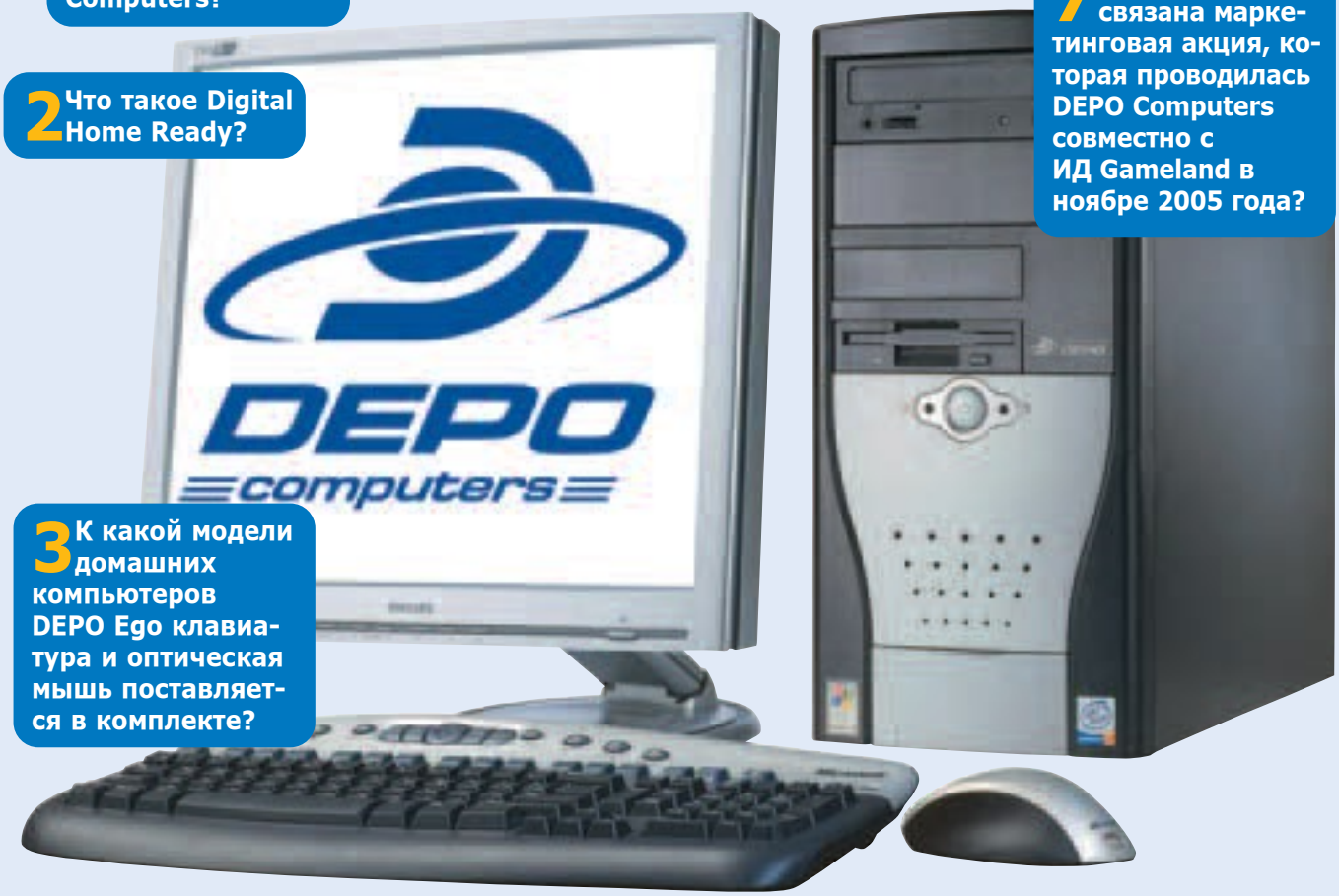
3 К какой модели домашних компьютеров DEPO Ego клавиатура и оптическая мышь поставляется в комплекте?

4 Какую модель компьютера DEPO Ego нельзя заказать в исполнении DeskTop?

5 В какую модель компьютера DEPO Ego устанавливается редактор видеофайлов Pinnacle Studio?

6 Какое антивирусное ПО установлено на домашние компьютеры DEPO Ego?

7 С какой игрой связана маркетинговая акция, которая проводилась DEPO Computers совместно с ИД Gameland в ноябре 2005 года?



ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР

Тесты техники, советы по выбору и установке домашнего кинотеатра - ЖК-телевизоры, AV-ресиверы, DVD-плееры, акустика и многое другое.



Хью Джекмен, Кейт Бекинсейл, Ричард Роксбург в фильме Стивена Соммерса **ВАН ХЕЛЬСИНГ** (2004).*

*100% гарантия широкоэкранного анаморфного изображения; звуковые дорожки DOS.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!

КОНКУРС

Еще не растерял свою игровую эрудицию? Есть возможность совместить полезную проверку твоей памяти с приятной возможностью быстрого апгрейда за счет редакции и компании Foxconn. Всего одиннадцать вопросов и правильный поворот «барабана удачи» отделяют тебя от возможности заработать mp3-плеер или одну из материнских плат под Socket 939 Foxconn WinFast 6100K8MA-RS на базе чипсета NVIDIA GeForce 6100. Готов? Поехали!



ВОПРОСЫ

1. В каком году образована компания Foxconn?
2. Что еще, помимо материнских плат поставляет компания Foxconn на Российский рынок?
3. В каком году появилось представительство Foxconn в России?
4. Как зовут рыбу, выведенную в стенах id Software?
5. Где расположены нейтральные аукционы в *World of Warcraft*?
6. В соавторстве с кем Роберта Уильямс писала диалоги к *Phantasmagoria*?
7. Игра, ставшая официальным пособием по управлению бизнесом в университетах Гарварда и Стэнфорда еще при жизни автора.
8. Какой титул носил виртуальный Ричард Гэрриот?
9. Как назывался симулятор секретного агента от Сида Мейера?
10. Компания-разработчик оригинальной *Grand Theft Auto*.
11. Как звали главного героя *Full Throttle*?

ИГРОВОЙ ЭРУДИТ





КУДА ПИСАТЬ
Свои ответы ты можешь присылать до 1 февраля 2006 года включительно на электронный ящик foxconn@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ».

САМООТВОД ГОРЯЧЕНЬКОГО

ПИРИТ

Любители разогнать свои домашние персоналки по достоинству оценят наш совместный с компанией «ПИРИТ» новогодний конкурс, призами в котором выступают отличные системы охлаждения для процессора и жесткого диска от Cooler Master. Все, что нужно сделать, – ответить на три несложных вопроса и получить шанс выиграть одну из этих пяти замечательных штучек:

1 МЕСТО. Система охлаждения процессора Aquagate ALC-U01 (PL-HUC-E8U)
2 МЕСТО. Блок питания RS-550-ACLY Real Power
3 МЕСТО. Вентилятор для процессора Hyper 6+ (RR-UNH-P0U1)
4 МЕСТО. Система охлаждения жесткого диска LHD-V04-UK CoolDrive IV
5 МЕСТО. Система охлаждения жесткого диска LHD-V05-US CoolDrive V



Ответы принимаются до 1 февраля 2006 года включительно по электронной почте coolermaster@pc-games.ru или по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ».

ВОПРОСЫ

1. В каких единицах измеряется уровень шума, производимый современной системой охлаждения или вентилятором?
– Децибел
– Килогерц
– Паскаль
– Варвар

2. От чего зависит шумность системы охлаждения?
– От материала, из которого сделан вентилятор и радиатор
– От наличия и качества термостойкой пасты под радиатором
– От скорости вращения вентилятора и конструкции радиатора
– От всех перечисленных факторов

3. Среди современных систем охлаждения не существует решений на (вычеркни лишний вариант):
– Фреоне
– Аргоне
– Воздухе
– Воде

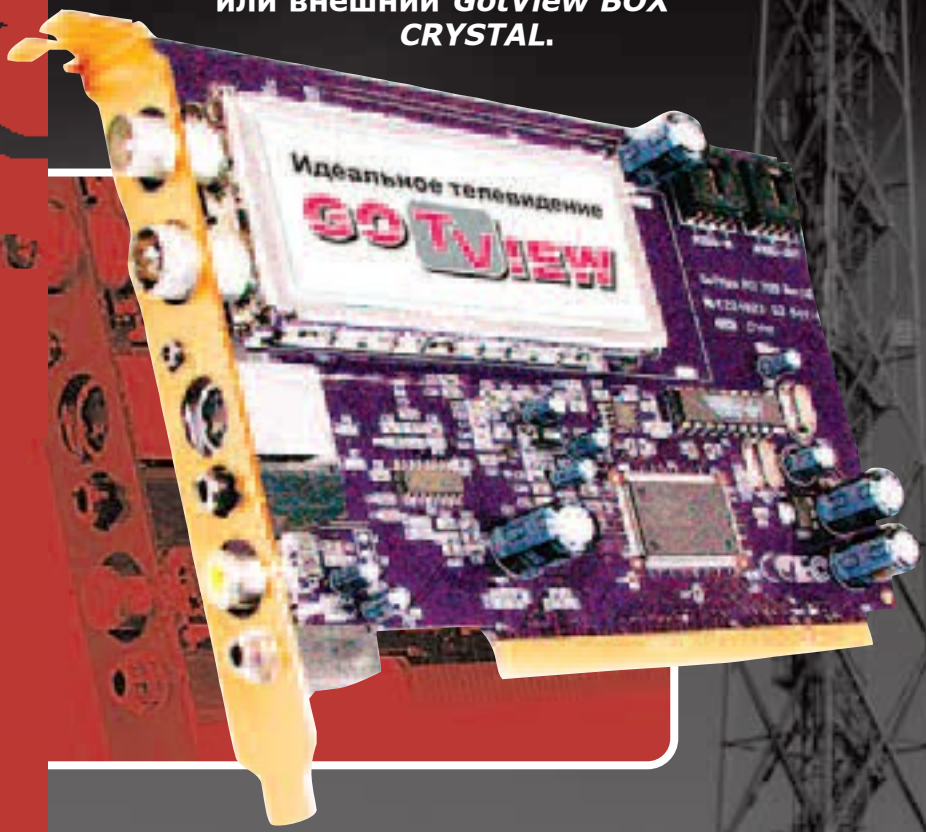


КОНКУРС

КОНКУРС

Если дома есть компьютер, необходимость в телевизоре, этом неудобном и громоздком ящике, резко отпадает, ведь смотреть новости и прочие телевизионные и кабельные программы вполне можно при наличии хорошего ТВ-тюнера. Именно эти замечательные штуки от компании GotView мы приготовили на наш новогодний конкурс для тех, кто читает наш журнал с самого первого номера. Трем счастливчикам достанется по одному из следующих ТВ-тюнеров: внутренние *GotView PCI DVD* и *GotView PCI 7135* или внешний *GotView BOX CRYSTAL*.





Свои ответы можно присылать на электронный ящик gotview@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ». Внимание! Ответы принимаются до 1 февраля 2006 года включительно!



ВОПРОСЫ

Начиная с самого первого номера журнала посчитай количество упоминаний в названиях новостей, превью, рецензий и прочих статей:

1. Культовых игр Doom 3, Resident Evil, Tomb Raider.
2. Компаний Electronic Arts, Activision, Microsoft.
3. Имен Уве Болл, Сид Мейер, Питер Молине.

ФУТБОЛ...



www.totalfootball.ru

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

НОВЫЙ
ЖУРНАЛ
О ФУТБОЛЕ
КРАСИВЫЙ КАК ГОЛ
ПОНЯТНЫЙ КАК МЯЧ
ПРИКОЛЬНЫЙ КАК ФИНТ



В КАЖДОМ НОМЕРЕ
УНИКАЛЬНЫЙ DVD

НА ДИСКЕ:
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ
ЯРЧАЙШИЕ МАТЧИ
ДРАМАТИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ

www.totalfootball.ru

PCHome
PHILIPS

ТАНЦУЮТ ВСЕ!



КУДА ПИСАТЬ

Присылать свои анкеты ты можешь по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ» или на ящик электронной почты anketa@pc-games.ru. Внимание! В акции участвуют только те письма, которые пришли в редакцию до 1 февраля 2006 года включительно!

АНКЕТА

1. Как давно ты читаешь «РС ИГРЫ»?
- с первого номера;
- более года;
- более полугода;
- совсем недавно.

2. Как к тебе попадает журнал?
- беру у знакомых/друзей;
- по редакционной подписке;
- покупаю у розничных продавцов;
- читаю номера с опозданием от случая к случаю.

3. Какие три еще не вышедшие игры ты обязательно хотел бы видеть на обложке журнала в новом году?

_____

4. Сколько раз в неделю ты пользуешься интернетом?
- один;
- три;
- более пяти;
- нет у меня интернета.

5. Какая рубрика в журнале тебе больше всего нравится?

_____

6. Статьи какого автора тебе больше всего нравятся?

_____

7. Как ты считаешь, чего не хватает нашему журналу?

_____

РС игры

Конкурс для самых ленивых (да, в порядке исключения, под Новый Год не грех сделать и такой). Ничего не нужно отгадывать – участвуют абсолютно все! Победителей будет всего четверо, но выбранных самым что ни на есть случайным образом.

Есть желающие потаскать удачу за хвост?

Для участия в конкурсе всего лишь нужно ответить на вопросы нашей коротенькой новогодней анкеты, и в случае удачи получить от любимого журнала, компьютерного магазина PC Home (www.pchome.ru) и компании Phillips монитор *Philips 170X5* за первое место и одни из трех пар наушников *Philips* за второе.

КОНКУРС

КОНКУРС

Чего всегда не хватает любителям повозиться с редакторами видео, так это места на винчестере. Ничего, журнал *«РС ИГРЫ»* и компания Western Digital готовы решить эту маленькую проблему для трех самых талантливых клипмейкеров. У нас на кону три отличных жестких диска: два гиперобъемных *WD Caviar RE2* и *WD Caviar SE16* (обе модели по 400Gb) и один сверхскоростной *WD Raptor* емкостью в 74Gb. Хочешь заработать один из них?

ЗАДАНИЕ

Нужно взять любую новогоднюю песню (хочешь *«В лесу родилась елочка»* в исполнении любимой бабушки, хочешь *«Happy New Year»* в исполнении ABBA – все равно) и наложить на нее видеоряд из игр, вышедших за последние два года. И от того, насколько прикольным получится в итоге ролик, зависит твоя позиция в очереди на три отличных жестких диска. Все просто!







КУДА ПИСАТЬ

Свои работы ты можешь отправлять по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ», или присылай нам ссылки на них на электронную почту clip@pc-games.ru. Внимание! Конкурс продлится до 1 февраля 2006 года включительно!

WD Western Digital®

PUT YOUR LIFE ON IT.™

BE COOLER, BROTHER!

Никто не скажет, что «РС ИГРЫ» не продвигают молодежную культуру в массы! Впервые на страницах самого популярного журнала о компьютерных играх при поддержке компании Zalman — конкурс для начинающих рэпперов! Чувствуешь в себе силы сделать что-то полезное для хип-хопа? Тебе сюда!



ЧТО ДЕЛАТЬ

1. Сложи классный речитатив на тему компьютерных игр. Используй в нем название журнала «РС ИГРЫ» или обоснуй, почему процессору нужен хороший кулер.
2. Отправь текст (а еще лучше — звуковой файл с начитанным тобой текстом) на электронный ящик конкурса zalman@pc-games.ru или по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ» до 1 февраля 2006 года включительно.



Три лучших рэппера получат:
1-е место – мега-кулер Zalman Reserator;
2-е место – кулер Zalman 9500;
3-е место – полугодовую подписку на журнал «РС ИГРЫ»,
а их замечательные работы будут опубликованы в журнале и в специальном разделе на диске.



ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ

Тесты:
- Видеокарты Hi-End
- Жесткие диски SATA и SATA II
- DVD-RW
- Скоростные карты SD/MMC
- Медиа-плееры
- Фотопринтеры
- Versus-тест: кулеры
- В сборе: NeoPC eXtreme
- Тест софта: расширение функционала клавиатуры и мыши

Инфо:
- Мелочи железа
- Фишки IT
- Over-сцена
- Моддинг-сцена
- Эволюция параллельных интерфейсов
- Технология High-Definition
- Линейка: фотокамеры Canon
- Звездные железки: Creative SoundBlaster AWE
- Конструктор: компьютер под елку
- FAQ

Практика:
- Разгон NVIDIA GeForce 7800
- Ремонт
- Учим как заправить струйный принтер
- Моддинг мелочей

от создателей ХАКЕР



Теперь 160 страниц!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



DVD или 2 CD
с каждым номером

Prince of Persia: The Two Thrones
Лучший приключенческий боевик года предлагает обновленный игровой процесс и неожиданные повороты сюжета.

Final Fantasy XII
Все, что мы узнали за последний год о грядущем ролевом мегахите от Square Enix, собрано в одном материале.

Neverwinter Nights 2
Первые подробности о продолжении нашумевшего RPG-конструктора. На сей раз много внимания уделено одиночной кампании.

Call of Duty 2
На что способна первая на рынке консоль следующего поколения? Ищите ответ в нашем обзоре WWII-блокбастера.

UFO: Aftershock
Неизвестно какая по счету попытка реанимировать покрывшийся пылью бренд. Надо признать, чехи добились успеха.



ИТОГИ КОНКУРСА

В АМЕРИКУ ПОД АНДРЕЕВСКИМ ФЛАГОМ

Успешно проведенная разведка в землях Нового Света продемонстрировала нам, что у России есть все возможности закрепиться на территориях происпанской колонии Сан-Франциско и на Аляске. Регулярные российские поселенцы уже в пути на ту сторону Атлантики, а мне поручено наградить первопроходцев, доставивших в Санкт-Петербург сии данные исключительной важности.

1 МЕСТО

Коллекцию из 15 игр от «1С» и полугодовую подписку на «РС ИГРЫ» получает Александр Пензин из Самары.

2 МЕСТО

Алексей Сыркин из Саранска и Сергей Кузьмин из Уфы получают по 10 игр от «1С» и подписку на журнал «РС ИГРЫ» на три месяца.

3 МЕСТО

И целых пятнадцать счастливчиков получают по лицензионной копии *Age of Empires III*. Вот их имена:

- Никита Путинцев
- McSim
- Стас Тимченко
- Шаравин В. Н.
- Александр Сидоров
- Russkyi-M
- Сергей Милкин
- Святослав Яруше вский
- Александр Титов
- Дмитрий Бельков
- ZhenyA
- Сергей Янголенко
- Игорь Изотов
- Марк Ресман
- Дмитрий Фокин



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

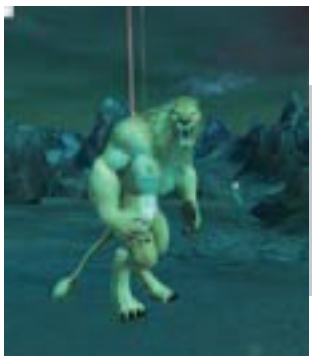
1. ответ №3
2. ответ №3 (или цифра «13»)
3. ответы №1 или №4
4. ответ №4

BEST SHOT

Два слова о правилах! Тырить скриншоты с Интернет-сайтов, безусловно, интереснее, нежели снимать их самому. Но все же это элементарное воровство, и рассчитывать на какой-либо приз после этого было бы глупо. Зато точно можно рассчитывать на то, что «засветившийся» таким образом товарищ обязательно будет занесен в специальный список тех, к кому доверия – минимум. Как говорится, думайте сами.

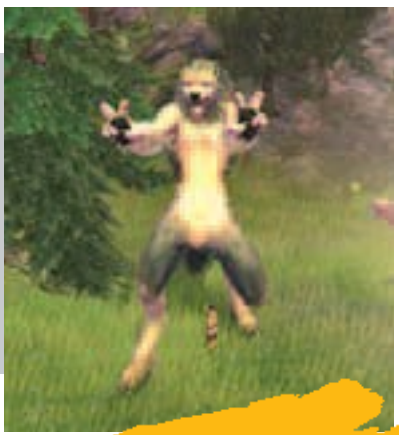
BLACK & WHITE 2

ПОБЕДИТЕЛИ



ЗЛОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ. Совсем злого бога в этот раз запечатлеть не получилось, зато получилась фотосессия с кем-то средним между позирующим для фото Рембо и кривляющимся Мартином Лоуренсом. Автор: Евгений Суворкин.

ДОБРЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ. Самой удачной, на наш взгляд, оказалась зарисовка *«Жизнерадостный рэппер Йоубраза»* от *Дмитрия Гаврилюка.*
Признаюсь честно, я до сих пор не понял, что употреблял сэр Питер Мулинэ в процессе создания лицевой анимации зверушек из *Black & White*...



Победители получают по коробке с *Prince of Persia 3* от редакции любимого журнала. Поздравляем!

ИТОГИ КОНКУРСА

TOTAL DVD — ЖУРНАЛ ДЛЯ ПРОГРЕССИВНЫХ КИНОМАНОВ



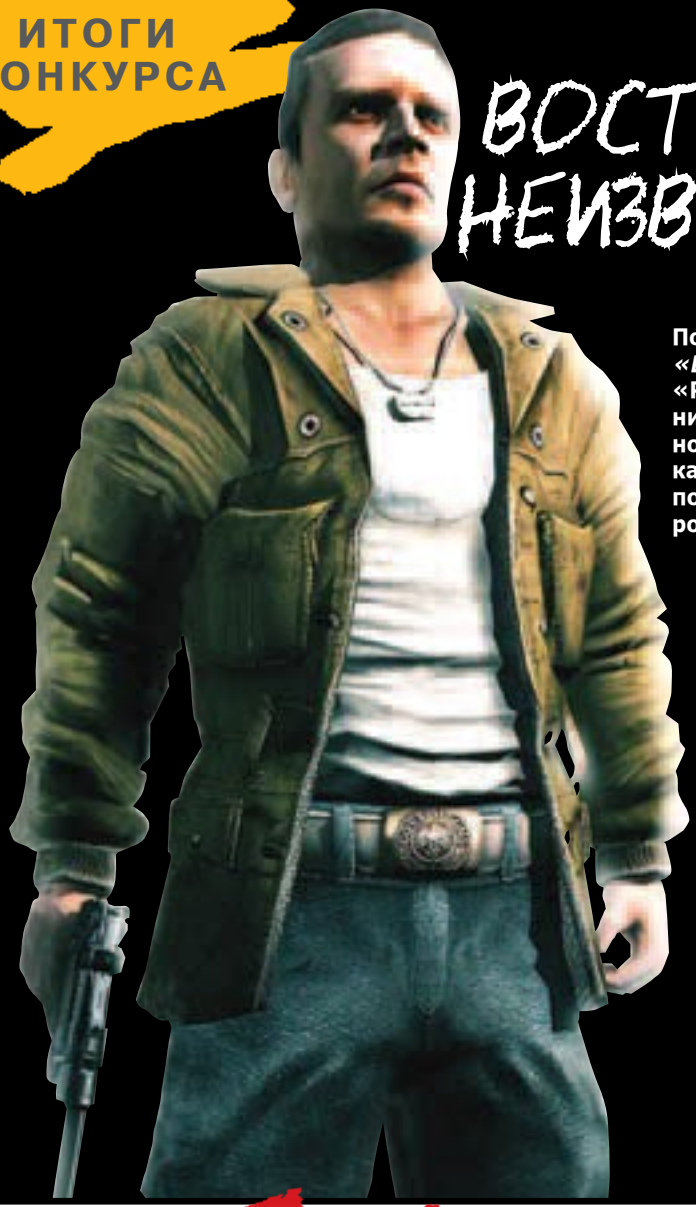
В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ:
- Рассказ обо всех кинопремьерах месяца
- 87 обзоров новых DVD-дисков
- Конкурсы со множеством призов



НА DVD-ПРИЛОЖЕНИИ* ФИЛЬМ «ВЕЧНОЕ СИЯНИЕ ЧИСТОГО РАЗУМА»

*100% гарантия широкоэкранного анаморфного изображения; звуковые дорожки DD5.1. DVD-приложения к журналу соответствуют уровню качества ЛУЧШИХ мировых изданий!

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА



Подведены итоги литературного конкурса по игре *«Восточный фронт: Неизвестная война»* от компаний «Руссобит-М» и USN Computers. Напомню, что заданием конкурса было написать рассказ о жизни главного героя игры Карла Штольца, повествующий о том, каким образом участник нацистских экспериментов по созданию Идеального Солдата оказался по ту сторону баррикад – во французском Сопротивлении.



1-е место занял Борис Брилев, приславший нам рассказ *«Восточный Фронт 2: Возвращение Карла Штольца»*. Борис получает главный приз – видеокарту PCI-E 256mb ATI Radeon RX850XT Platinum. Не участвовавшие в конкурсе товарищи могут начинать завидовать...



2-е место и система водяного охлаждения Zalman Reserator досталось Владимиру Кремовских за рассказ *«Тыловая ставка германских войск»*.



3-е место и 2 модуля оперативной памяти DDR PC3200 объемом 1Gb досталось Ивану Иванову за произведение *«Ahtung! Secret!»*. Наши поздравления победителям.

ОТВЕТЫ на кроссворд №11 (23)

На этот раз с победителями лучше – весь кроссворд и ключевое слово удалось разгадать двум, а «барабан удачи» выбрал **Алексея Самсонова** из Мурманска, с чем мы его и поздравляем. А вместе с поздравлениями в Мурманск отправляется аудиокарта **Creative** от редакции любимого журнала **«РС ИГРЫ»**.

Евгений Карабут, постоянный участник наших конкурсов, также решил весь кроссворд, но сегодня удача ему изменила. Увы. Вместе с ним по коробке с популярной игрой получают следующие товарищи, отгадавшие только ключевое слово:

Дмитрий Сморжок, Стас Тимченко, Ромич Терминатор, Товарищ с интересным ником **dukalis89**.

По горизонтали:

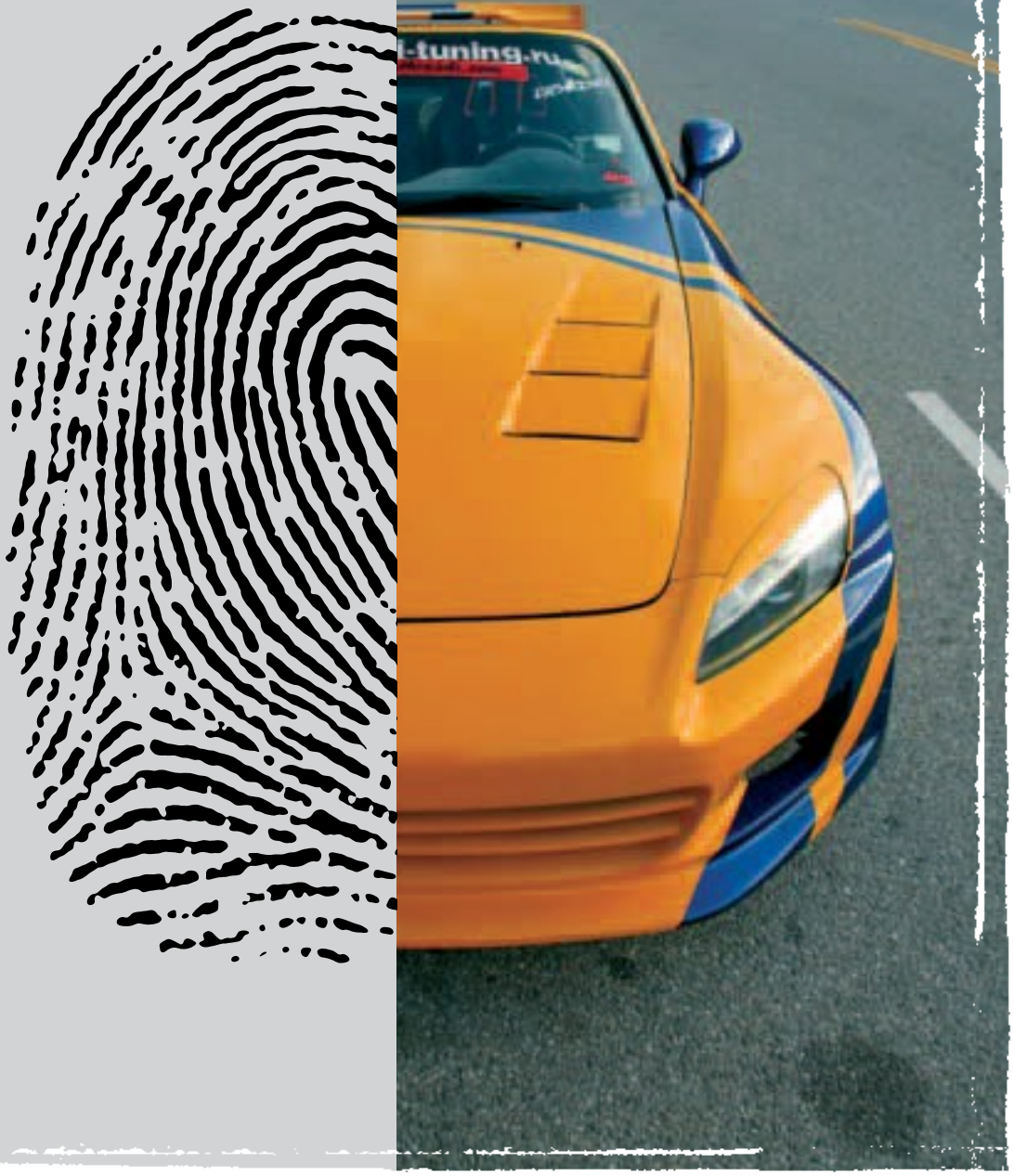
2. COACH.
5. ARMY.
9. AGP.
12. EXE.
14. ACTIVISION.
16. ACCAUNT.
20. ATARI.
21. NERVE.
23. CAURI.
24. INDIRECT.
25. ARABALD.
29. CHINA.
31. AK.
34. CLARIE.
36. TRIADS.
37. SAM.
38. MANSON.
40. NCSOFT.
43. ASTRO.
44. SAX.
45. BOLL.
48. CCP.
49. SLAVER.
50. ROOKE.
51. EUROCUP.
52. GORO.

По вертикали:

1. CAP.
3. CHAIN.
4. SPELL.
6. YAKUZA.
7. GDI.
8. XEN.
10. PATRICIAN.
11. JIM.
13. GAMEBRYO.
15. TORTUGA.
17. CLANCY.
18. DRUID.
19. JOURNALISTS.
21. NUKA.
22. PCF.
26. RATE.
27. BARTON.
28. LEGION.
30. MFS.
32. SCOUT.
33. GEM.
35. ARMOR.
39. SABRE.
41. CORVUS.
42. ORCS.
43. AKIRA.
46. CRYO.
47. TOM.

Ключевое слово:
BATTLEFRONT

Твой отпечаток **уникален** Твоя машина **индивидуальна**



ПРОФЕССИОНАЛЬНО
О МИРОВОМ ТЮНИНГЕ

MAXI tuning RUSSIAN EDITION
WWW.MAXI-TUNING.RU

www.maxi-tuning.ru



Всем привет! Это случилось – отныне у нас два DVD. **17 гигабайт** полезнейшей информации, невероятное количество дополнений, все необходимые патчи, все видео за месяц и много других полезных вещей – ведь теперь мы не ограничены объемом. Несмотря на наличие двух DVD-дисков, цена не изменилась, то есть теперь ты будешь получать в два раза больше информации за те же деньги. К сожалению, нам пришлось отказаться от коробочек и вкладки, которая теперь будет выкладываться на диск в цифровом виде, и ее можно будет распечатать самим.

Семен Чириков



Сейчас же два двухслойных DVD – не роскошь, а насущная необходимость. Без второго DVD ты бы не увидел на наших дисках столько патчей, такого количества демо-версий, видео, дополнений и прочего. Второй диск позволил нам выкладывать те вещи, которым из-за своих масштабов раньше путь на диск был заказан. Размер в данном случае имеет значение: даже обладатели выделенных каналов не всегда решатся скачать что-нибудь сопоставимое по объему с **Forgotten Hope 0.7**. Так что мы не сомневаемся в выборе, который сделали. Стоит заметить, что мы первыми среди российских игровых изданий перешли на два DVD.

Юрий Пашолок

ОНЛАЙН



ОНЛАЙН

Как это ни прискорбно, но некогда процветающий мир ***Star Wars Galaxies*** теперь переживает далеко не самые светлые времена. Закрытие японских серверов, скандальный адд-он ***Trials of Obi-Wan*** и многочисленные жалобы игроков явственно свидетельствуют о том, что не все так круто в датском королевстве. **SWG** ни в коем разе нельзя назвать плохой игрой – для своего времени (2003 год) она еще было ого-го. Однако с тех пор утекло немало воды, и у некогда великой игры появилось множество куда более достойных конкурентов. Плюс ко всему, **Lucas Arts** вела довольно странную политику в отношении апдейтов – «починка того, что не сломано» приводила к плачевным результатам. Все японские сервера были закрыты. Издатель пытается всеми силами вдохнуть жизнь в тело умирающего. 10-дневней триал предназначен для привлечения «свежей крови» в мир игры. Ищи полную пробную версию на нашем диске – возможно, забава окажется тебе по вкусу. Также советую тебе просмотреть видеоролики из мира ***World of Warcraft*** – это наиболее качественные работы обычных геймеров, которые были присланы в **Blizzard** в рамках призового конкурса, проводимого ежемесячно.



ПАТЧИ



Battlefield 2 v 1.12 retail

Мелкими обновления для ***Battlefield 2*** не бывают по определению. Оно и неудивительно – патчи от **DICE** всегда несут в себе много нового. Нынешняя заплатка, которая была выпущена аккурат к появлению на прилавках магазинов ***Battlefield 2: Special Forces***, также оказалось объемистой – 280 мегабайт чистого веса. Помимо всех изменений, которые несли в себе предыдущие патчи, Battlefield 2 v1.12 правит целую стопку багов, найденных в игре. Также внесен ряд поправок в работу одной из фич Special Forces – крюк с веревкой, с помощью которого можно забираться на недоступные объекты. Ищи крюк в наборах классов Assault и Anti-tank.



Warhammer 40,000: Dawn of War v1.41 retail

332 мегабайта – именно столько весит свежайшая заплатка для ***Warhammer 40,000: Dawn of War***. Патч этот предназначен, прежде всего, для тех, кто уже играет в адд-он Winter Assault. Дело в том, что значительная часть изменений так или иначе относится к Имперскому легиону, а именно он появился вместе с адд-оном. Добавлено либо изменено множество горячих клавиш, переработаны характеристики ряда юнитов, а также внесены определенные поправки в их стоимость. Ряду изменений также подверглись силы Хаоса. Правда, по сравнению с о списком переделок Имперского Легиона, хаоты явно обделены.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ



Первым делом мы хотели бы извиниться за отсутствие на диске прошлого номера гайда по ***Fahrenheit*** – технические проблемы застали нас врасплох в самый неподходящий момент, и материал не попал в номер. Данный текст «переехал» в этот выпуск и теперь соседствует с подробнейшим прохождением ***MYST 5: End of Ages***.

Прежде чем отправляться в душные и полные опасностей джунгли ***Vietcong 2***, настоятельно рекомендую изучить соответствующий гайд– наверняка ты почерпнешь из него немало полезного об оружии воюющих сторон и общей тактике.

Вообще, три справочных игровых материала на диске – скорее приятное исключение, нежели правило, однако мы обязательно постараемся придерживаться этой позитивной тенденции. Еще один приятный сюрприз – парочка видеопрохождений. Ролик по ***Doom 3: Resurrection of Evil*** является творением из категории «а вам слабо?». Все-таки «пробежать» игру за определенное количество минут – это не фунт изюма слопать. Ну а видео по ***Quake 4*** за авторством профессионального киберспортсмена **pROZED'a** поможет тебе научиться некоторым очень полезным трюкам и расскажет об оружии в игре.

SHAREWARE

3D Minesweeper

Обычный, всем известный сапер – головоломка для чайников по сравнению с этой модификацией одной из самых распространенных в мире игр. Если в стандартном варианте приходится разминировать плоское поле, то здесь минное поле представляет форму куба. Правила остались теми же, но сложность игры серьезно возросла из-за появления третьего измерения.

Allout

Еще одно незатейливое упражнение для мозгов. Есть поле лампочек 5x5, нажимая на какую-либо из них, гаснут горящие и загораются выключенные 4 лампы, находящиеся вокруг. Задача – потушить все лампы за определенное время. Игра предусматривает 52 различных «расклада» горящих и потушенных ламп. Игра затягивает и время пролетает незаметно.

Dream match Tennis

Часто ли среди существующего изобилия спортивных симуляторов можно встретить симулятор большого тенниса? В Shareware-сегменте найти такой спортсим еще сложнее. Конечно, лицензированных фамилий и чемпионатов в ***Dream Match Tennis*** ты не встретишь, зато уровень сложности не позволит расслабиться. Цена игры полностью соответствует содержанию.

МОДЫ

Forgotten Hope 0.7



Battlefield 1942 уже стукнуло три года, но даже после появления преемника в лице ***Battlefield 2*** игра на покой пока не собирается. Одной из причин долголетия Battlefield 1942 является данная модификация, которая по популярности уступает лишь **Desert Combat**. Первоначально Forgotten Hope был посвящен начальному периоду войны (1939–41 года), но по мере разработки мод превратился в нечто большее. Отныне это практически новая игра, имеющая с Battlefield 1942 мало общего. В **Forgotten Hope** реализовано более двухсот типов техники, такого разнообразия сейчас нет ни в одной игре. Создатели мода предлагают на выбор около пяти десятков карт, где воссоздаются боевые действия на всех основных фронтах Второй мировой войны. Ты можешь громить немецкие танки под Прохоровкой, штурмовать японские укрепления на Тараве, пытаться остановить стальную армаду во Франции 1940 года, попытаться выбить американцев из Арденн или воевать под палящим африканским солнцем. Везде тебя ждут масштабные битвы. Создатели Forgotten Hope добавили и новые страны-участники сражений: мод позволяет повоевать за поляков, австралийцев и итальянцев.
Forgotten Hope 0.7 является последней версией данного мода для Battlefield 1942, а потому разработчики постарались выложиться на все сто. Многие модели были переделаны заново, к примеру, полностью заменены T-34. Появилась и совершенно новая техника: итальянцы, к примеру, получили полный набор бронетехники для африканского театра боевых действий. Добавлено пять карт, среди них стоит особо выделить полную переработку битвы за Мидуэй и Berlin Streets.



Quake 4

Новая игра от **Raven Software** отлично стартовала: менее чем через месяц после выхода ***Quake 4*** появился SDK, а это значит, что дан зеленый свет полноценным модификациям. Но и без SDK дизайнеры карт не сидели сложа руки: на диске ты можешь найти более десятка новых локаций для сетевых баталий. И это уже не простые переделки штатных карт, а полностью новые работы, по дизайну порой не уступающие творениям Raven Software. В нашей подборке можно найти карты и для дуэлей, и для командной игры, не забыты и любители CTF. Помимо этого, потенциальных киберспортсменов ожидает первая модификация, заточенная именно под них. Пока что в активе **xBattle** имеются переработанный HUD, более удобные для командной игры скины и ослабленный дым от ракет, но и это уже кое-что. Кроме того, после выхода Quake 4 SDK создатели xBattle обещают куда более продвинутую версию мода, и ждать ее придется недолго.



Talvisota: Ледяной ад



Зимняя война, длившаяся с ноября 1939 по март 1940, до сих пор практически не отображена в играх. Максимум, что можно вспомнить, – это начало советской кампании в первом «Блицкриге». Теперь же этот пробел восполнен, благодаря модификации «**Talvisota: Ледяной ад**». Изначально «Talvisota: Ледяной ад» создавалась как коммерческий продукт, но по ряду причин она была переработана в бесплатный мод. В результате на свет появилась лучшая бесплатная модификация за все время существования «***Блицкрига***». По проработке моделей техники и вооружений «Talvisota: Ледяной ад» оставляет позади обе части «Блицкрига», а по проработке миссий и тактико-техническим требованиям ничем не уступит знаменитому «***Сталинграду***». События, происходившие 65 лет назад, описаны с максимальной достоверностью, так что мод будет интересен не только поклонникам «Блицкрига», но и людям, которые интересуются историей.

Plan of Attack Beta 4



Казалось бы, после ***Counter-Strike: Source*** тема модификаций на тему спецназ vs. террористы должна была быть закрыта окончательно и бесповоротно. Но не тут-то было: примером мода **Plan of Attack** наглядно продемонстрировано – своя ниша всегда найдется, и никакой ***Counter-Strike*** тут не помеха. Вместо спецназовцев и террористов игрокам предлагаются американские войска и некие ближневосточные соединения, форма которых подозрительно напоминают ту, что носили солдаты армии Ирака. Задачи обоим сторонам ставятся одинаковые – захватить либо защитить один из объектов на карте. Одной из сильных сторон Plan of Attack является продвинутый командный режим, кроме того, у каждого из бойцов есть набор характеристик, которые повышаются по мере получения опыта. Последняя версия Plan of Attack радует абсолютно новыми моделями персонажей, качество проработки которых заметно выросло. Увеличился и набор карт, где можно устраивать командные бои.

The Sims 2



Долгое время на наших дисках тематика ***The Sims 2*** была практически не представлена. Теперь эта ошибка исправлена: The Sims 2 по приоритетам занимает не менее важное место, чем ***GTA: San Andreas***. Тебя ждут более пятидесяти дополнений, которые мы выбирали из сотен работ. Можно было и больше, но за месяц и это число дополнений можно не успеть опробовать. Новая одежда на любой вкус и цвет, модные прически, полностью новые персонажи – выбор огромен. Для The Sims 2 можно найти что угодно – начиная с абсолютно вымышленных личностей и заканчивая реальными персонажами из игр и фильмов. Выбор огромен – карапузы, мальчишки и девчонки, и конечно, симпатичные девушки. Благодаря всем этим вкусностям можно выбрать симса своей мечты или создать собственного, используя новые ингредиенты. Помимо The Sims 2, мы не забыли и оба адд-она – ***The Sims 2: University*** и ***The Sims 2: Nightlife***.

Daemon Hunters Mod 0.8



Тема имперских войск во вселенной ***Warhammer 40000*** – штука весьма объемистая. В ***Dawn of War*** реализованы лишь морпехи, многие же формирования остались за бортом. По этой причине появление модификаций вроде **Daemon Hunters** Mod надо воспринимать как должное благо. Бронетанковые подразделения Daemon Hunters не отличаются разнообразием: ничего мощнее средних танков у имперских войск не водится. Вся сила этой расы заключается в живой силе: несколько пехотных отделений способны нанести противнику не меньший урон, чем тяжелые танки Космодесанта. Разнообразие пехотных подразделений Daemon Hunters позволяет создавать гармоничные боевые порядки, одинаково эффективные для борьбы с живой силой и бронетехникой противника. Одним словом, эта модификация – отличная находка для тех, кто воюет пехотой и кому хочется отдохнуть от засилия техники.

ВИДЕО

Prince of Persia: The Two Thrones

Вместе с первым снегом под рождественские и новогодние праздники на головы геймеров ежегодно вываливают гигабайты хитов. Когда ты читаешь эти строки, двуликий Принц скорее всего уже бодро шагает по планете. Мы естественно не смогли пройти мимо этого знаменательного события и посвятили тему номера именно этой игре, ну а чтобы развеять любые твои сомнения, предлагаем тебе отправиться в раздел видео на диске и еще раз полюбоваться на танец смерти в исполнении Принца, а также посмотреть на новые ловушки, увидеть новых врагов, новые техники боя, например Speed Kill, в общем ознакомиться со всем тем, что ныне зовется словом features.



Shadowgrounds



Лихие события разворачиваются на одном из спутников планеты Юпитер. Честь очистить колонию от полчищ ужастных монстров выпала естественно тебе. Помнишь ***Crimsonland***? Добавь сюда отличной графики, смачных спецэффектов, интерактивности и немного сюжета. Представил? А теперь смотри, что из этого получилось у наших финских соседей из **FrozenByte**, настоящий шедевр.

Crazy Frog Racer



The Annoying Thing приглашает всех желающих принять участие в отвязных гонках, проходящих на извилистых футуристических трассах. Помимо самой Лягушки, в соревновании принимают участие 9 не менее одиозных персонажей. Игра доставит удовольствие также и тем, у кого проклятая жаба в шлеме уже давно сидит в печенках. Ведь здесь можно играть не только за, но и против нее.

Ночной Дозор Racing



С давних пор идет безжалостная война. Война магов, колдунов, оборотней и вампиров – Иных, тех, кто олицетворяет собой Свет или Тьму. Но пришло время остановить ее на время. Стоящая над силами Света и Тьмы Инквизиция вынесла вердикт: хватит кровопролития. Теперь Ночной и Дневной дозоры будут выяснять отношения в головокружительных автогонках по улицам Москвы!

Hitman: Blood Money



Четвертая по счету игра-симулятор наемного убийцы. Нам обещают обновленный движок, продуманный AI и множество изменений. Так, например, наш лысый киллер научился прикрываться телом жертвы, что наглядно продемонстрировано на видео. К счастью, изменения не коснутся основ – бесшумного, хладнокровного убийства по заказу, а этот момент игры – самый интересный.

SpellForce 2: Shadow Wars



Интересная смесь трехмерной стратегии и RPG в фэнтезийном мире. Внимание, уделенное деталям этого мира, и его обитателям, впечатляет, однако несколько смущают проблемы с прорисовкой всего этого великолепия. Впрочем, недавно релиз игры был отложен на 2006 год, поэтому критиковать недоделки не имеет смысла, хотя немцкие проекты и славятся багами.

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter



Капитан **Скотт Митчел** командует специальными подразделениями, экипированными специальной интегрированной боевой системой, и выполняющими самые сложные задания в духе спасения президента и возврата украденных кодов для ядерного оружия. Игра создается для новых консолей и портируется на ПК.

Galactic Civilizations II: Dread Lords



Сиквел одноименной стратегии 2003 года. Развиваем космическую империю и захватываем всех соседей. Подобно создателям другой цивилизации, **Firaxis**, разработчики решили не изобретать заново велосипед, а всю работу направить на усовершенствование и дорабртку уже имеющеся концепции, которая отлично зарекомендовала себя.

СОФТ

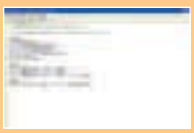
Crossword Set

При помощи этих программ можно легко и быстро создавать классические и японские кроссворды любой сложности. Полученные кроссворды можно сразу решать в интернет-браузере или распечатать и использовать в офлайне.



Inno Setup 5.1.6

Многофункциональный инсталлер. Программа создает дистрибутивы, имеет множество настроек, работает с реестром. Кажущаяся новичку сложность компенсируется набором стандартных примеров. Программа абсолютно бесплатна.



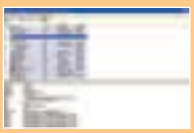
Coolmate

Эта программа позволяет создавать и управлять базами данных твоих коллекций. У тебя в шкафу лежит несколько тысяч дисков, и ты вечно забываешь, кому что отдал? Coolmate позволит привести в порядок любую коллекцию, предмет коллекционирования не важен.



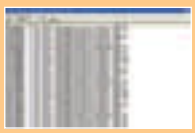
Process Explorer

Достойная замена диспетчеру задач **Windows**. При помощи этой программы можно получить исчерпывающую информацию относительно загруженных процессов. Программа не требует предварительной установки.



Registry Monitor

Эта небольшая утилита регистрирует все обращения программ и изменения, вносимые ими в реестр. В силу того, что таких обращений производится очень много, в программу встроен настраиваемый фильтр потока информации.



RegShot

Еще одна программа для работы с реестром. Regshot умеет делать своеобразные «снимки» реестра и сравнивать их друг с другом, позволяя пользователю, к примеру, получать в удобном виде все изменения, внесенные в реестр какой-либо программой.



ТРИ ПРИЧИНЫ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ 3 CD

1. Объем одного двуслойного DVD в тринадцать раз превышает объем традиционного CD.
2. 700 Mb – предел для CD, а ведь уже сейчас многие достойные внимания файлы, и, в первую очередь, демоверсии будущих хитов, превышают этот размер. Стоит ли говорить ,что такая тенденция сохранится и в будущем?
3. Ограниченный объем CD-комплектации позволяет нам выкладывать лишь небольшую долю того, что получают (за ту же цену!) счастливые обладатели DVD-приводов. А это многочисленные патчи, дополнения, качественное видео.

ПРИШЛО ВРЕМЯ ЗАДУМАТЬСЯ, ЧЕГО ТЫ ДОСТОИН – ЖАЛКИХ КРОХ ИЛИ ОКЕАНА ИНФОРМАЦИИ.

НАЧИНАЯ С ПЕРВОГО НОМЕРА 2006 ГОДА ДВА ДВУСЛОЙНЫХ DVD-ДИСКА!!!

в DVD-комплектации журнала PC ИГРЫ



ОБЪЕМ НАШИХ DVD БУДЕТ РАВЕН 25 CD



УДИВИ СВОЙ DVD-ПРИВОД!

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'y disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- RF Online
- Prince of Persia: the Two Thrones
- Titan Quest
- Need for Speed: Most Wanted movie
- Dark Messiah of Might & Magic
- The Matrix: Path of Neo

ДЕМОВЕРСИИ

- PSI: Syberian Conflict
- StarCalibur
- Super Taxi Driver 2006
- ToCA Race Driver 3

ДОПОЛНЕНИЯ

- Блицкриг
- В Тылу Врага
- Ил-2 Штурмовик:
- Забытые Сражения
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Bloodrayne 2
- Call of Duty
- Combat Mission: Africa korps
- Counter-Strike: Source
- DOOM 3
- DOOM 3: Resurrection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Far Cry
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Ground Control II: Operation Exodus
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic III
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- Sid Meyer's Civilization III
- Star Wars Battlefront
- Star Wars KOTOR 2
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2 Nightlife
- The Sims 2 University
- Unreal Tournament 2004
- Vampire the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ВИДЕО

- 25 To Life
- Ankh
- Call of Juarez
- Championship Manager 2006
- Combat Elite WW II
- Paratroopers
- Crazy Frog Racer
- Dark Messiah of Might & Magic
- Elveon
- ETROM: the Astral
- Essence
- Ex Machina
- Galactic Civilizations II: Dread Lords
- Marc Ecko's Getting
- Up: Contents Under Pressure
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Hitman: Blood Money
- Need for Speed: Most Wanted
- Peter Jackson's King Kong
- Prey
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Prince of Persia Revelations
- Project IM
- Rise & Fall: Civilizations at War
- ShadowGrounds
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Super Taxi Driver 2006
- TimeShift
- Titan Quest
- ToCA Race Driver 3
- Torino 2006
- Tycoon City: New York
- UFO: Aftershock
- Wolfschanze 1944
- World of Warcraft
- Ночной Дозор Racing
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Exteel
- RF Online

КИБЕРСПОРТ

РЕПОРТАЖИ:

- WCG 2005

ФОТО:

- Asus Autumn 2005
- WCG 2005

ДЕМКИ:

- Counter-Strike
- Quake III: Arena
- Starcraft: Brood War
- Warcraft III: TFT

ВИДЕО-ОБУЧЕНИЯ

- Counter-Strike (прострелы на de_nuke)

КИБЕРСОФТ:

- Cheating Death 4.32.0
- TeamSpeak
- Seismovision
- The All-Seeing Eye 1.7
- BWChart
- Rep2Map

МУВИКИ:

- Пивное Замочилово

ОНЛАЙН

КЛИЕНТЫ:

- StarWars Galaxies Trial (10 дней бесплатной игры)

ВИДЕО:

- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Dungeons & Dragons Online: Stormreach
- Exteel
- RF Online

РОЛИКИ:

- World Of Warcraft
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ParaWorld

ПАТЧИ

- Вивисектор 1.1
- Завоевание Америки
- Завоевание Америки. В поисках Эльдорадо
- Серп и Молот 1.1 DVD
- Battle of Britain II:

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ

- StarCalibur
- Super Taxi Driver 2006
- ToCA Race Driver 3

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Прохождения:

- Fahrenheit
- Myst 5: End Of Ages
- Vietcong 2

БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ:

- CheMax
- CheMax Rus
- База «Путеводитель»

ТРЕЙНЕРЫ

- Pro Evolution Soccer 5
- Football Manager 06
- Call of Duty 2
- The Movies
- GT Legends
- EverQuest II: Desert of Flames
- Shattered Union
- nicles of Narnia: Teh Lion, The Witch and the Wardrobe
- Peter Jackson's King Kong

СОФТ

ШАРОВАРЫ

CD 2

ВИДЕО:

- ShadowGrounds,
- Ночной Дозор Racing,
- Hitman: Blood Money,
- SpellForce 2: Shadow War,.
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter,

ПАТЧИ:

- Вивисектор 1.1 retail
- The Sims 2 v1.0.0.1022 retail
- Unreal Tournament 2004 v3369

КИБЕРСПОРТ

ФОТО:

- Asus Autumn 2005

WCG 2005

ДЕМКИ:

- Counter-Strike
- Quake III: Arena
- Starcraft: Brood War
- Warcraft III: TFT

CD 3

БОНУСЫ

PDF ЖУРНАЛОВ:

- CGWRE 04(04) 2002
- GameDeveloper 01(01) 2005
- PC ИГРЫ 04(04) 2005
- PC ИГРЫ 04(16) 2005
- PC ИГРЫ 05(05) 2005
- Страна ИГР 17(194) 2005
- Страна ИГР 18(195) 2005

ДРАЙВЕРА

- ATi 5.11 Windows XP
- nVidia Forceware 81.95 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL Intel
- VIA HyperionPro 5.06A

DVD

- Wings of Victory v2.03
- Battlefield 2 v1.12 retail
- Civilization IV v1.09 retail
- Codename: Panzers
- Phase Two v1.06
- Dragonshard v1.1.24 UK
- Empire Earth II v1.20 UK
- GT Legends v1.1.0.0 GTR v1.5.0.0
- Homeplanet Gold 2.0 Quake 4 v1.0.4 retail
- Starship Troopers v4.09.10
- The Matrix: Path of Neo European patch #1
- The Sims 2 v1.0.0.1022
- Total Club Manager 06 v1.1
- Unreal Tournament 2004 v3369
- Warhammer 40,000: Dawn of War v1.41

ДРАЙВЕРА

- ATi 5.11 Windows XP
- nVidia Forceware 81.95 WHQL
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL Intel
- VIA HyperionPro 5.06A

РЕТРО

ДЕМОВЕРСИИ:

- Monkey Island 1 Demo
- Monkey Island 2 Demo

МУЗЫКА ИЗ:

- Curse of Monkey Island
- Escape from Monkey Island
- LeChuck's Revenge
- The Secret of Monkey Island

СОФТ:

- ScummVM
- DosBox 0.63

ОБОИ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ПРОХОЖДЕНИЕ:

- Fahrenheit
- Myst 5: End Of Ages
- Vietcong 2

СКОРОСТНЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ:

- DOOM 3: Resurrection Of Evil

СОФТ:

- ArtMoney PRO
- ArtMoney SE
- Trainer Kit
- WinHEX 12.0

ВИДЕО-ТАКТИКА:

- Quake 4 (оружие в игре)

БАЗЫ КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ:

- CheMax
- CheMax Rus База «Путеводитель»

ТРЕЙНЕРЫ

- Pro Evolution Soccer 5
- Football Manager 06
- Call of Duty 2
- The Movies
- GT Legends
- EverQuest II: Desert of Flames
- Shattered Union
- Star Wars: Battlefront 2
- The Matrix: Path of Neo
- The Chronicles of Narnia: Teh Lion, The Witch and the Wardrobe
- Peter Jackson's King Kong
- Vietcong 2 GUN

ШАРОВАРЫ:

- 3D Minesweeper Air Guard 1.15
- Allout Bricks of Egypt 1.02
- CrimePuzzle 1.0 Defensor 1.1
- Dream match Tennis
- Island Wars 2.5 Red Ace Squadron
- WoodPong 1.0

СОФТ:

- A-Tuner 1.9.34
- Coolmate 1.33.0
- Crossword Set
- Inno Setup 5.1.6
- SoloPad
- xStarter 1.71
- File Monitor
- Process Explorer
- Registry Monitor
- Regshot

СОФТ-СТАНДАРТ:

- AVPersonal 5.0
- McAfee AVERT Stinger 2.5.9
- Panda Antivirus Titanium 2005
- Symantec Norton Antivirus 2005
- Trojan Remover 6.4.4
- 7-zip 4.31
- WIN RAR 3.51
- WINZIP 10.0
- UltraISO 7.6.0.1081
- Virtual CD 7.1.0.1
- DivX 6 Codec and Player
- K-Lite Mega Codec Pack 1.45
- Nimo Codec Pack 5.0 build 9 beta 1
- Ahead Nero 7 Premium
- Clone DVD 2.8.5.1
- CloneCD 5.2.6.1
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- HyperSnap-DX 5.63.02
- IrfanView 3.97
- Apollo 37zp
- Macromedia Flash
- Player 7.0.19.0
- PowerDVD 6.0
- QuickTime + iTunes
- RealPlayer 10
- Winamp 5.11, 2.91
- Windows Media Player 10
- FAR 1.70 beta 5
- Total Commander 6.53
- Fraps 2.7.2
- Mozilla Firefox 1.5
- Netscape 8.0.1
- Opera 8.51
- Download Master 4.4.1.939
- ReGet Deluxe 4.2
- The Bat! 3.62.14 Home Edition
- The Bat! 3.62.14 Professional Edition
- Thunderbird 1.0.7
- ICQ Lite 5.04 build 2321
- ICQ Pro 2003b Build #3916
- Miranda IM 0.4.0.1
- mIRC 6.16
- Rambler ICQ 5

ЮМОР

РОЛИКИ

КАРТИНКИ

ФЛЭШКИ

БОНУСЫ

PDF ЖУРНАЛОВ:

- CGW: RE 04(04) 2002
- GameDeveloper 01(01) 2005
- PC ИГРЫ 04(04) 2005
- PC ИГРЫ 04(16) 2005
- PC ИГРЫ 05(05) 2005
- Страна ИГР 17(194) 2005
- Страна ИГР 18(195) 2005

ИГРОВЫЕ ОБОИ:

- Ragnarok Online
- SpellForce 2: Shadow Wars
- Pursuit Force
- Soulcalibur 3
- 24 The Game
- Heroes of Might and Magic 5
- King Kong
- Splinter Cell 4
- Star Wars Battlefront 2
- Jak X: Combat Racing
- The Godfather
- Shadow the Hedgehog
- The Warriors

БАЗА DVD-ДИСКОВ 2004-2005 ГОД

ВКЛАДКА С СОДЕРЖАНИЕМ DVD

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

РЕДАКТОРЫ

- Dungeon Siege II toolkit v1.1
- Warhammer 40,000: Dawn of War RDN toolkit v1.41
- Total Club Manager 06 data editor #2
- F.E.A.R. public tools & servers v1.02
- Quake 4 Win32 & Linux SDKs v1.0
- rFactor public development tools
- The Movies StarMaker toolkit

СКРИНШОТЫ

- Armed Assault
- Daemon Vector
- Desperados 2: Cooper's Revenge
- Hellgate: London
- Heroes of Annihilated Empires
- Project IM

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Эта вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). В виду этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

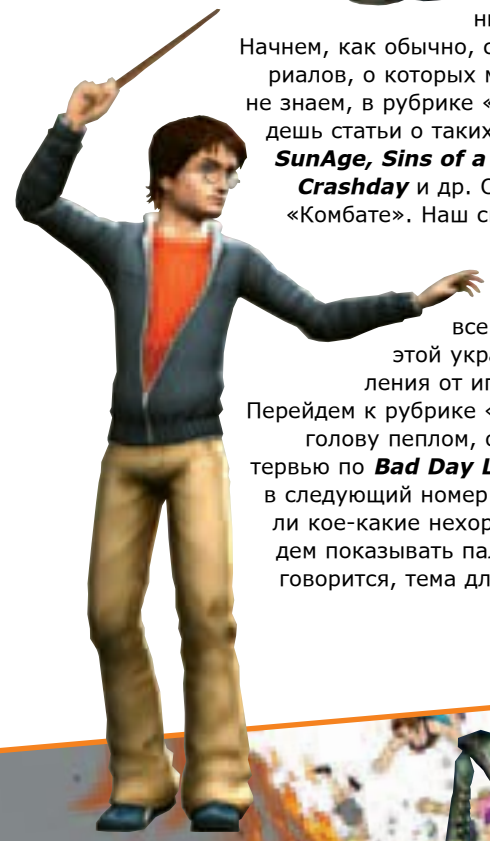
Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у вас не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.



Когда мы подготовили для этого номера тридцать (!!!) рецензий (к сожалению, все материалы в журнал не «поместились»), стало ясно, что, если новогодний бум не утихнет, редакторы и дизайнеры сойдут с ума. Разработчики, словно прочитав наши мысли, вдруг перестали выпускать игры. То есть вообще. Нет, какие-то однодневки, конечно, периодически являются миру, но о том изобилии хитов, свидетелями которого мы стали, остается только мечтать. Так что давай окинем взором следующий номер и вспомним о былом счастье вместе.



Начнем, как обычно, с превьюшек. Помимо материалов, о которых мы еще сами толком ничего не знаем, в рубрике «Обрати внимание» ты найдешь статьи о таких проектах, как ***«Комбат»***, ***SunAge, Sins of a Solar Empire, El Matador, Crashday*** и др. Отдельно отметим рассказ о «Комбате». Наш специальный корреспондент посетил офис разработчиков, выпил с ними пару литров пива и выведал все самые свежие сведения об этой украинской стратегии. Впечатления от игры – в следующем номере. Перейдем к рубрике «Из первых уст». Посыпаем голову пеплом, обещанное месяц назад интервью по ***Bad Day L.A.*** незаметно перескочило в следующий номер. Точнее, его туда перенесли кое-какие нехорошие личности (не будем показывать пальцем), но это, как говорится, тема для отдельной статьи.

Поговорим лучше о рецензиях. Несмотря на то что игровая индустрия непредсказуема и заявленные издателями даты выхода не всегда оказываются точными (скорее, почти всегда оказываются неточными), мы постараемся прикинуть, что же ждет тебя в этой рубрике. К нам на огонек заглянут адвенчуры ***Agatha Christie: And Then There Were None*** и ***Shady Brook***, мясной шутер ***Starship Troopers***, оригинальный проект наших соотечественников ***«Стальные монстры»***, неплохой тайкун ***Mall Tycoon 3***, адд-он ***Battlefield 2: Special Forces***, глобальная пошаговая стратегия ***Diplomacy***, дополнение ***«Альфа: Антитеррор. Мужская робота»***, веселенький экшен ***Harry Potter and the Goblet of Fire***, космический симулятор ***X3: Reunion*** и... что-нибудь еще! Пока, согласен, списочек не очень большой, но ведь впереди еще целый месяц!

За это время мы подготовим для тебя новые дневники разработчиков. Точнее, попросим об этом самих создателей игр. Если все пойдет так, как надо, в следующем номере ты увидишь объемный пост-мортем по одному из российских проектов. Еще один сюрприз – спец по недавно анонсированной ***Splinter Cell 4***. Нам удалось узнать у разработчиков, что же на самом деле произойдет с Сэмом Фишером в четвертой части. Некоторые ответы нас, прямо скажем, удивили. Впрочем, ни слова больше! Обо всем узнаешь сам ровно через месяц.

Ну и напоследок поговорим о главном. Поскольку календарный год уже подошел к концу, редакция может смело подводить итоги прошедших 365 дней. Мы думали сделать это в первом номере, но не стали – в таком случае пришлось бы обходить вниманием новогодние и рождественские релизы, что, сам понимаешь, нечестно. Так что не пропусти следующий номер **«РС ИГР»**. В них мы подведем итоги уходящего 2005-го года.





ДО ВСТРЕЧИ 25 ЯНВАРЯ!

LG
Life's Good

FLATRON™
freedom of mind





FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

Арсенал Суперагента



Время отклика 4 миллисекунды GTG



FP71V/FP91V

Скорость *Цвет* *Контраст* *Яркость* *Резкость*

Вам знакомо это чувство — риск, опасность и в то же время — чувство превосходства и уверенности в победе? Еще бы, ведь у Вас есть самое современное оружие, которым обладают лишь немногие. Для тех, кто ценит самое лучшее — ЖК-мониторы FP71V и FP91V с временем отклика 4 мс GTG и встроенным процессором Senseye. Бескомпромиссный арсенал, достойный суперагентов. Подробности на BenQ.ru

BenQ

Enjoyment Matters

Prince of Persia
The Two Thrones™



PC игры

PC игры

SERIOUS SAM II